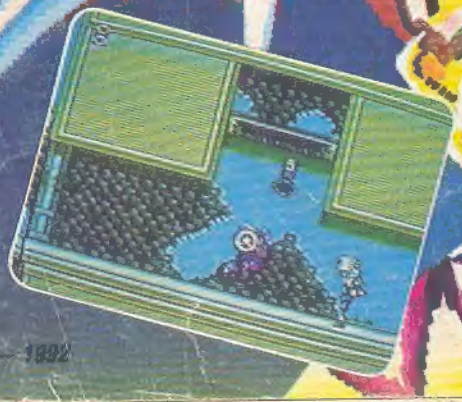
GAMES' FERAS

Tartarugas Ninja 3
ESTRATÉGIA COMPLETA DO PROJETO MANHATTAN

El Viento
VENÇA OS PODERES DO MAL

Capitão América
DICAS PARA SALVAR OS VINGADORES



E mais
- SUPER MÁRIO WORLD
- TURBO MACHINES
- ROAD RASH
- JOE & MAC

N.º 2 — 1992

MINHA TRIBO TIRA UM SOM AFRO-NEO-HOUSE-PÓS-METAL.
ONDE CABE TUDO?
FICA FRIO. EU TENHO UM DOUBLE DECK.

AW7299

Ligado no som da minha tribo? Me passa uma virgem - não a mata, a fita - que eu copio rapidinho pra você. O Double Deck da tribo Moving Sound tem magias do tipo Hi-Speed Copy. Ele domina totalmente os seus sentidos - será vodu? - com o poder do equalizador gráfico de 3 bandas. E para impedir que a pressa louca dos homens da cidade atrapalhe a longa e calma cerimônia desta noite, feiticeiros da Philips colocaram sistema Continuous Play para o som não parar até a próxima lua.

MOVING SOUND

THE SOUND OF ALL TRIBES

CORREIO DOS FERAS

MAIS MASTER SYSTEM

Gostaria, em primeiro lugar, de destacar a ótima qualidade de GAMES' FERAS. E sugiro que, nas estratégias, vocês coloquem notas de 1 a 10 para Som, Dificuldade e Gráficos. Gostaria ainda que publicassem dicas sobre os seguintes jogos de Master System: Alien Syndrome e Bomber Raide *(Vinícius Marchesi Neves — Petrópolis — RJ)*

• *As sugestões estão anotadas, (N. do E.)*

NEO-GEO

Gostaria de saber o número de jogos existentes para o Neo-Geo e se ele já está sendo fabricado nos Estados Unidos. Peço também que GAMES'FERAS dê atenção aos jogos de Super-NES. Tenho ainda uma pergunta: na parte de Dicas Infalíveis, vocês dão uma pista para o jogo *Ninja Gaiden III*, mas a foto é do *Ninja Gaiden* original. Afinal, para qual dos dois jogos é a dica? Por falar nisso, eis uma dica para o jogo *Megamen*, na fase do Clashman:

Depois de subir a escada embaixo da qual há um bicho parecido com um capacete, não pegue a primeira escada à direita. Fique entre a primeira e a segunda escada e coloque a roupa do Woodman. Vai surgir um pássaro. Este soltará um ovo do qual sairá um monte de filhotes. Permaneça em seu lugar, e eles virão para cima do Megaman, dando-lhe várias vidas (podem chegar até 99). *(Ricardo Frederico Alves)*

• *Ricardo, existem hoje 40 jogos diferentes no mercado norte-americano de Neo-Geo. Atualmente, os consoles e cartuchos são fabricados no Japão e montados nos Estados Unidos. Há informações de que o SNK, responsável pelo Neo-Geo, estaria deixando de fabricá-lo por dois motivos: primeiro, o custo operacional alto (hoje, o console pode custar até US$ 700 e os cartuchos de US$ 110 a US$ 140). A segunda razão é a entrada do CD ROM no mercado norte-americano. Para se ter uma idéia, cada CD tem uma capacidade de memória para até 600 mega, enquanto os cartuchos do Neo-Geo atingem somente 60 mega — e custam bem mais caro!*

Quanto ao Super-NES, dê uma olhada na revista. E a dica a que você se referiu é para o Ninja Gaiden III, mesmo. (N. do E.)

SUGESTÕES E DICAS

Tenho um videogame Nintendo de 8 bits e um computador PC/XT, ambos em destaque em GAMES'FERAS. Gostaria de parabenizá-los por serem tão organizados e desejo sugerir duas coisas. Primeiro: uma seção de cartas (para que os leitores tirem dúvidas, enviem dicas etc.) e, segundo, quando aparecesse um game de quebrar realmente a cabeça, que GAMES'FERAS ganhe uma edição especial sobre ele.

Aproveito para mandar algumas dicas infalíveis para Nintendo, Master System e Mega Drive.

Dicas para Nintendo

Super Mario Bros. Se você está jogando com Mario, na tela do Mapa de um Mundo aperte o botão B e select e aparecerão vários tipos de poderes que Mario pode pegar. Para conseguir um, basta escolher e apertar o botão A.

Rock Man 3 (Mega Man 3). Uma dica para ficar invulnerável. Jogue com o controle 1, mas mantenha o controle 2 com o direcional apertado para a direita. Quando surgir um buraco, atire-se. Não se assuste: Mega Man ficará flutuando. Agora, espere um inimigo passar em cima da tela. Ele vai sugar toda a energia de Mega Man, mas este não morrerá; apenas ficará sem tiro. Pronto: você está invulnerável. Para que Mega Man recupere os tiros, é só apertar pause e pegar o rush ou outra arma.

1943 ou 1944. Aí vão três códigos para iniciar o jogo em missões avançadas: PFLO8 (Missão 8); 5TKNE (Missão 14); RY690 (Missão 22).

D.J. Boy. Quando seu patinador estiver com pouca energia, aperte em qualquer momento do jogo o botão select e você recuperará tudo.

Dicas para Master System

Kenseiden. Para obter *continue* é muito fácil. Na tela de Game Over, fique com os botões 1 e 2 apertados até aparecer uma estátua. Então, aperte para cima, para a esquerda e o botão 1.

Dicas para Mega Drive

Sonic the Hedgehog. Use esta seqüência para Sonic se transformar em qualquer coisa no jogo (e para ele ficar invulnerável). Durante a tela de apresentação, mova o direcional para cima, junto com C, depois para baixo, apertando C, para a esquerda, apertando C, para a direita, também apertando C. Se ouvir um som diferente, aperte A e start. *(Edilu Alves de Sant'Anna — Araras — SP)*

• *Edilu, a seção de cartas está aí. Escreva sempre que desejar. E valeu pelas dicas (N. do E.)*

CORREÇÕES

• Na dica que demos no número anterior (do game *Rambo III*, Mega Drive), saiu publicado, no final do texto, "solte o 8". Na verdade, o correto é "solte o B"

• O código certo para ver o final da prova do *Super Monaco GP* (Mega Drive) é o seguinte:

15g2 b3e4 dj00 0000
000h 00j2 c4h7 658a
b9de f0h9 1000 0041
0000 0000 f200 71d7

CAPA: WILLY

PREPARE SEUS COMANDOS

Correio dos Feras	4
Dicas Infalíveis	6
Estratégias/*El Viento*	8
Lançamentos	16
Estratégias/*Joe & Mac*	20
Estratégias/*Tartarugas Ninja 3*	28
Estratégias/*Road Rash*	38
Estratégias/*Capitão América e os Vingadores*	42
PC Games	45
Estratégias/*Turbo Machines*	50
CD ROM	55
Review/Super Wrestler Mania	56
Especial/*Heróis Marvel em Games*	59
Estratégias/*Super Mário World*	62
Novidades/*Games Violentos*	65

BLOCH EDITORES S.A. Diretoria: ADOLPHO BLOCH, OSCAR BLOCH SIGELMANN E PEDRO JACK KAPELLER. Diretores: ARNALDO NISKIER, ISAAC EDUARDO HAZAN, PAULO PELLICANO, ZEVI GHIVELDER, LEONARDO BLOCH, JIRI BILLER e OSIAS WURMAN. Diretor Responsável: MURILO MELO FILHO. *GAMES' FERAS*. DIRETORES: Janir Hollanda e Lincoln Martins. EDITOR: André Machado. CONSULTORIA: Boris Kapeller. DIREÇÃO DE ARTE: Carlos Egon Prates. ASSISTENTE DE ARTE: Moacir da Silva Costa. TEXTOS: Paulo Gustavo Pereira. FOTOS: Orípides Ribeiro. PRODUÇÃO: Carlos Affonso de Lima. DEPARTAMENTO COMERCIAL: David Klajmic. DEPARTAMENTO DE MARKETING: Edison Benetti. PUBLICIDADE: Roberto Antunes. PROJETOS ESPECIAIS: Fernando Câmara Cascudo. RIO DE JANEIRO: ADMINISTRAÇÃO, REDAÇÃO E CIRCULAÇÃO: Rua do Russell, 804, Tel.: 265-2012, Telex: (021) 21525 — Rio de Janeiro. PARQUE INDUSTRIAL: Rua Cordovil, 520 — Lucas — Tel.: 391-6000 — Rio de Janeiro — Telex: (021) 22751. DISTRIBUIÇÃO: Distribuidora Manchete Ltda. — Rua Frei Caneca, 511 — Tel.: 293-8122 — CEP 20211 - Rio de Janeiro. BRASÍLIA: Roberto Wagner Monteiro. Setor de Indústrias Gráficas, Quadra 1, Lote 939 — Tel.: 321-5411 — Telex: (061) 1058. SÃO PAULO: Diretores: Pedro Jack Kapeller e Salomão Schvartzman. Av. Professora Ida Kolb, 551 — Casa Verde — CEP 02518 — Tel.: (011) 856-4122 — Telex: (011) 23684. RIBEIRÃO PRETO: Rua Cerqueira César, 481 — Conj. 1.405 — CEP 14100 — Tel.: (016) 625-8131 — Fax: (016) 625-8131. CAMPINAS: Av. Eng. Antônio Francisco de Paula Souza, 3.121 — CEP 13100 — Tel.: (0192) 32-2305 — Fax: (0192) 32-0457. MINAS GERAIS: Lúcio Portella — Av. Afonso Pena, 1.500, 16.º andar — Tel.: (031) 273-3900 — Belo Horizonte — Telex: (031) 1058. RIO GRANDE DO SUL: Edgard Wallau Júnior — Rua Otávio Rocha, 115, 18.º andar — Tels.: 24-4744 e 25-4972 — Porto Alegre — Telex: (051) 1042. PERNAMBUCO: Av. Dantas Barreto, 498 — 2.º e 3.º ands. — Tels.: 224-0585 e 224-0454 — Recife — Telex: (081) 1084. CEARÁ: Augusto César Benevides — Av. Antônio Sales, 2.666 — Aldeota — Tel.: (085) 244-9066 — Telex: (085) 1865 — Fortaleza. BAHIA: Av. Tancredo Neves, 148 — Centro Empresarial Iguatemi — Bloco A — Salas 202 e 203 — Pituba — Tel.: (071) 358-6055 — Salvador — Telex: (071) 1214. PARANÁ: José Schlapak — Rua Mal. Deodoro, 211, 8.º andar, conj. 806 — Tel.: 224-8263 — Curitiba — Telex: (041) 5202. SANTA CATARINA: Rua Itajaí, 1.403 — CEP 89015 — Tels.: (0473) 22-1077 e 26-1403 — Fax: (0473) 22-1077 — Blumenau — NOVA IORQUE: Arnaldo Dines — 820 Second Avenue, suite 1.100 — New York — NY 10.017 — Tels.: (212) 751-6605 e 986-2470 — Telex (23) 26 1511 BLOCH UR Fax Manchete — NY: (212) 986-2934. PARIS: Arnaldo Bloch. MILÃO: Daisy Benvenutti — Via del Bollo, 3 — Milano, 20121 — Itália — Tel.: 87-4007.

DICAS INFALÍVEIS

G. I. Joe (Nintendo) — Senhas para escolher Estágios

Use as seguintes senhas na tela de password:

Estágio 2 — PSGN5XRZ4
Estágio 3 — 3ZDX9Z0X1
Estágio 4 — N3GGN3BGB
Estágio 5 — 5399N5XG2
Estágio 6 — 5ZD3NN5X5

Para iniciar a segunda conquista, use ZND3NN5X5

Operation C (Game Boy) — Seleção de Estágio

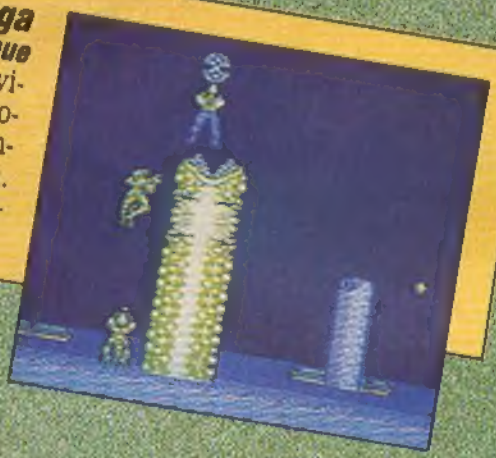
Repita a seqüência na tela de apresentação: duas vezes para cima, duas vezes para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, B, A e Start. O número do estágio aparecerá no topo da tela — selecione o desejado e vá em frente.

Lucky Dime Caper. Donald duck (Master System) — Fase 7/Maga Patalójika

Não se esqueça do disco ao entrar na fase 7. Suba as duas plataformas e depois à mesa. Atire um disco nela e pule repetidas vezes na bola de cristal em cima da mesa. Isso deve ser feito com a moeda n.º 1. Assim, você será libertado e vencerá a diabólica Maga Patalójika.

Forgotten Worlds (Mega Drive) — Para obter continue

Quando o seu medidor de vidas estiver muito baixo, coloque o jogador 2 na tela e ele continuará, com a mesma arma. Você poderá repetir esta operação várias vezes.



Centurion: Defender of Rome (Mega Drive) — Maior poder

Entre com este código na tela *salve game* para adquirir controle sobre mais países e, de quebra, ainda levar uma frota de navios para casa.

BN4Q AUIV W6IQ ZCA5 555S 73IJ

Burgertime Deluxe (Game Boy) — Senha para níveis diferentes

Nível 2-1 — Dois Ovos, Hot Dog, Burger Guy
Nível 3-1 — Hot Dog, Dois Burger Guys, Pickle
Nível 4-1 — Pickle, Dois Ovos, Pickle
Nível 5-1 — Dois Tomates, Pickle, Burger Guy
Nível 6-1 — Pickle, Dois Tomates, Hot Dog

Zillion (Master System) — Saída Secreta.

Quando você localizar um beco sem saída, atire na parede da frente 15 vezes para revelar uma saída secreta. Essa dica não funciona sempre, mas é um excelente recurso, quando se está num beco sem saída...

Road Rash (Mega Drive) — Dinheiro ilimitado

Esta senha colocará você no quarto nível com mais de US$ 7 milhões creditados em sua conta. Agora você pode comprar qualquer moto antes de qualquer corrida, suprir suas necessidades e nunca mais trilhar os caminhos da pobreza. A senha é 34441 01ms0 nv8uv 3qj8r.

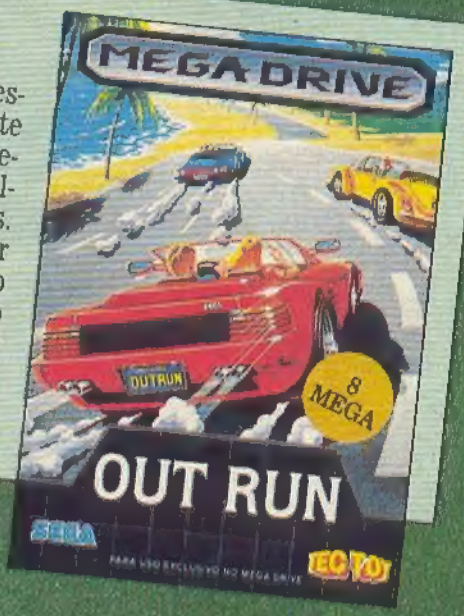
DICAS INFALÍVEIS

Ghouls'N'Ghosts (Mega Drive) — Invencibilidade

Depois que você passar pela máquina de pressão, aperte o botão RESET quatro vezes. Quando a tela do título vier, aperte mais quatro vezes o botão A, para então mover o direcional para cima, para baixo, à esquerda e à direita. Você ouvirá um tom de som diferente neste ponto. Após ouvi-lo, aperte novamente o START para selecionar o jogador na tela de opções. Na tela de seleção do jogador, segure o botão B e aperte mais uma vez o START para dar início ao jogo. O legendário Rei Arthur agradece pela invencibilidade!

Outrun (Mega Drive) — Novo nível de dificuldade

Para aumentar o desafio desse cartucho Mega Drive, aperte o botão C do joystick 10 (dez) vezes antes de selecionar qualquer opção da tela de opções. Agora, quando você selecionar as opções, descobrirá um novo nível de dificuldade chamado "Hyper", que aparecerá depois do "Pro". Você não terá tempo nem de se arrepender pelo que fez!



Golden Axe (Mega Drive — Seleção de nível e crédito extra

Quando surgir a tela para selecionar o jogador, mantenha o direcional para baixo e à direita, o botão B e o START apertados ao mesmo tempo para escolher o nível desejado. Mas, se ainda não estiver satisfeito, faça uso novamente da tela de seleção de jogador para manter apertado o direcional para a direita e abaixo, os botões A, C e o START, juntos, e adicione mais nove créditos para o seu guerreiro.

Phantasy Star 2 (Mega Drive) — Código Slow Motion

Melhor que uma são duas, e por isso aqui vai uma segunda dica para o Phantasy Star 2. Se quiser colocar o jogo todo em *slow motion* (movimentos lentos) aperte o START para dar o PAUSE, paralisando tudo. É só apertar agora o botão B. Para movimentos mais lentos ainda (super *slow motion*), aperte C repetidamente enquanto o jogo estiver no PAUSE.

Sonic (Game Gear) — Zona da Ponte/Ato 1/Chaos Emerald

Para apanhar a esmeralda (emerald), espere um pouco na ponte. Quando ela começar a cair, pule sobre a saliência à sua esquerda e apanhe a esmeralda, fácil, fácil...

Nemesis (Game Boy) — Carga Total

Aperte o pause e aperte o direcional na seqüência para cima 2 vezes, para baixo 2 vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, Start. Agora você está com poder máximo de fogo.

MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS

EL VIENTO

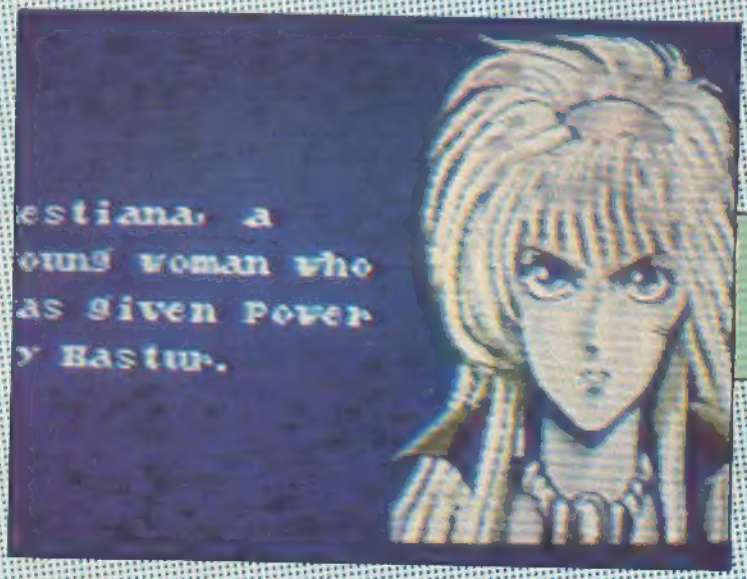
Como salvar a Terra dos poderes do Mal

Sobre a Nova Iorque de 1928 surge uma terrível ameaça de outro mundo. Fanáticos religiosos invocam poderes do mal e despertam o diabólico Hastur, mestre das trevas. O fundador da seita, Henry, prega a destruição de toda a civilização em nome de Hastur, contando para isso com a ajuda de uma outra terráquea, Restiana, a quem o mestre concedeu poderes especiais.

Henry e seus seguidores forjam um pacto com Vincente DeMarco, chefe de uma facção da Máfia, para que, em troca de muito dinheiro, ele traia seu povo. Para salvar a Terra, surge Annet, uma herdeira do reino hasturiano que intercedeu a favor do planeta.

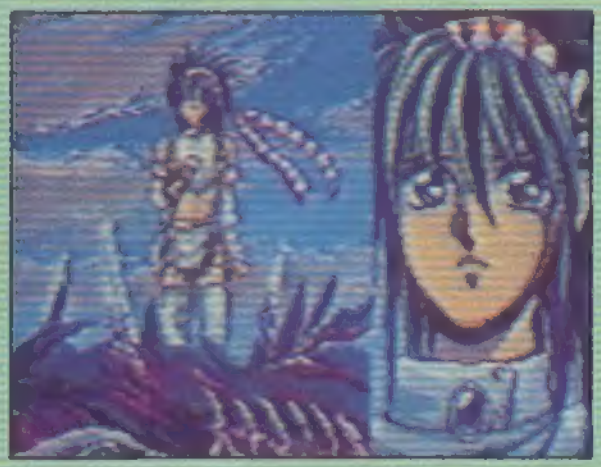
Sua velocidade e agilidade, aliadas a poderosas armas adquiridas ao longo de sua jornada, são mais do que suficientes para alcançar o Empire State Building, um dos marcos de Nova Iorque, agora dominado por um poderoso demônio.

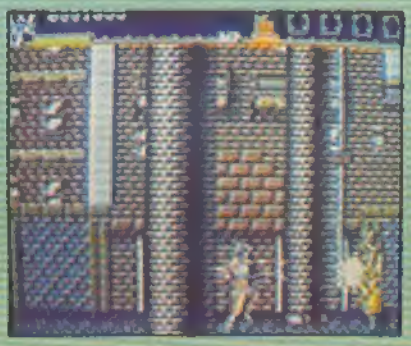
Annet combaterá as forças aliadas de Hastur e de DeMarco para salvar o planeta da destruição e impedir o renascimento de Hastur.

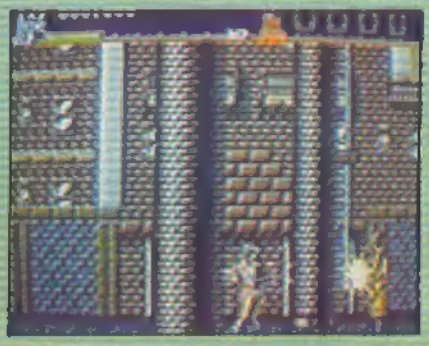


1. Restiana, com seus poderes, vai ser sua grande adversária neste jogo. Prepare-se.

2, 3 e 4. Dê início à dura missão de Annet: enfrentar a horda de invasores hasturianos, comandados por Henry e Restiana, e seus aliados do submundo do crime, liderados por Vincente DeMarco. Use de sua agilidade para alternar os arremessos dos bumerangues e bolas de energia com seus saltos. Procure se movimentar sempre para a direita da tela, evitando ficar parado. Nesta fase inicial, você lutará contra ferozes motoqueiros. Tente atingi-los a distância, para que eles explodam. Depois de encarar este *aperitivo*, você verá uma seta piscando no canto direito do monitor, indicando a saída de cada fase. Vá em frente!





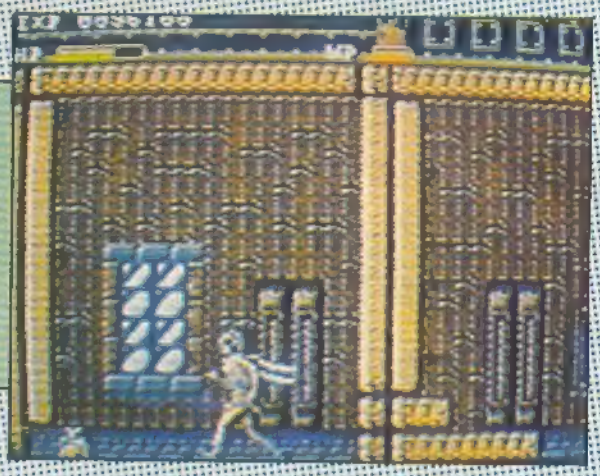


5. Escale os prédios com atenção. Suas janelas ocultam lançadores de vasos que tentarão impedir seu avanço. Pule sempre e libere seus bumerangues.

6 e 7. Seu próximo obstáculo é motorizado. Atinja-o várias vezes e olho vivo para que seus ocupantes não cheguem muito perto. Lembre-se que muitas vezes você poderá vencê-los, usando sua velocidade, mas o ideal é combinar suas armas para derrotá-los.

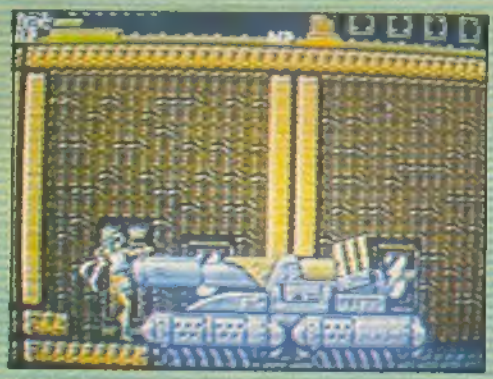
MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS

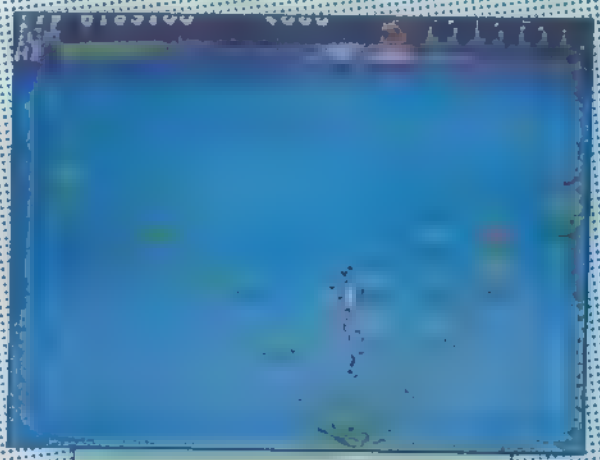


8. Existem várias fases intermediárias finalizando os estágios principais. Elas servem para você aumentar seus pontos e buscar novos armamentos e mais energia. Para entrar e sair delas, basta usar as portas e janelas dos prédios.

9 e 10. É detrás de uma dessas portas que surge um dos seus primeiros grandes desafios, um supertanque. Dispare sem piedade e não dê folga para ele. Cada vez que você detonar suas armas, surgirão outros no lugar. O jeito é ter paciência e mandar ver nos bumerangues, sempre procurando ficar junto à parede esquerda e fugir de seus disparos.

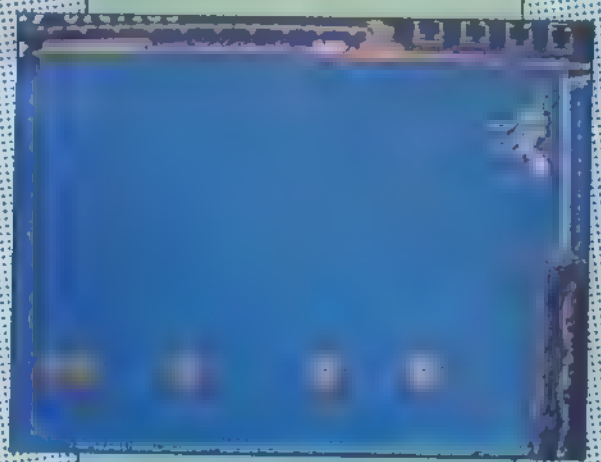


11. Esta nova fase tem como cenário o Monte Rushmore, onde foram esculpidos os rostos de importantes presidentes americanos. Para avançar, trate de pular nas camas elásticas e tomar impulso para transpor os obstáculos mais altos. Os bumerangues ainda são suas melhores armas!

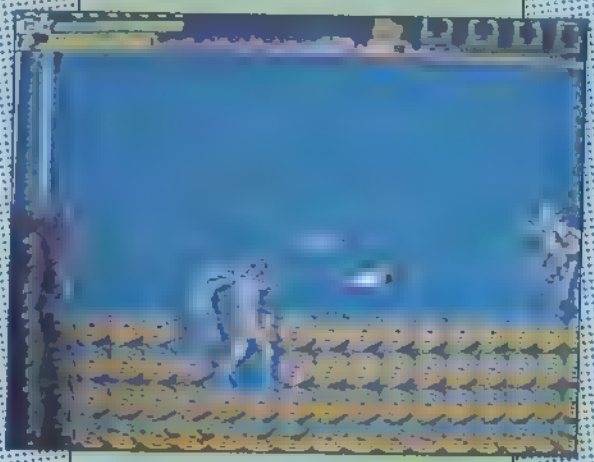


12. Um bando de monstros voadores (semelhantes a vegetais) voarão em sua direção a certa altura. Atire para que se abram e aí suba neles para poder atravessar o canyon.

13. Os monotrilhos também são boas opções de locomoção, mas não se deixe enganar! Pule de um para o outro sem cair!

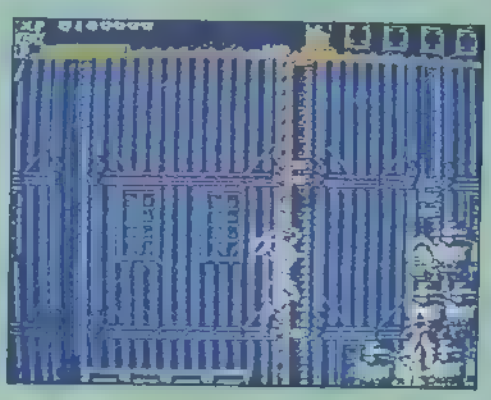


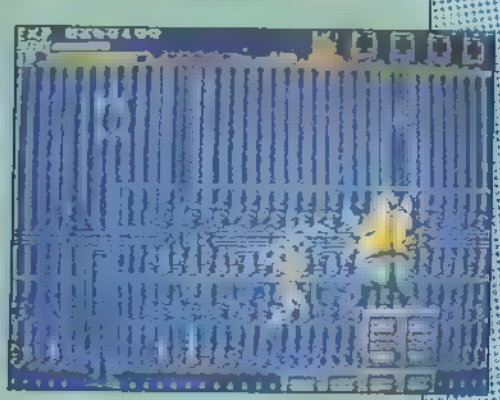
14. Atravesse a ponte de troncos rapidamente (use sua velocidade ou então pule), para que ela não exploda sob seus pés.



15. Agora você enfrentará Restiana pela primeira vez. Atire seus bumerangues nela e nos troncos, sempre evitando sua aura energética. À medida que os troncos forem baixando, vão surgindo frascos de energia para abastecê-lo. Apanhe o máximo de energia extra que puder durante a luta.

16 e 17. Mudanças no cenário. Agora Annet está dentro de um armazém e enfrentará os tradicionais inimigos primários, fáceis de destruir. Mas cuidado ao se aproximar dos *gordinhos de verde*. Estes você só destrói atingindo mais de uma vez. Nesta fase aparecem bombas mecânicas que pulam à sua frente. Algumas podem ser usadas caso você encare muitos inimigos ao mesmo tempo.

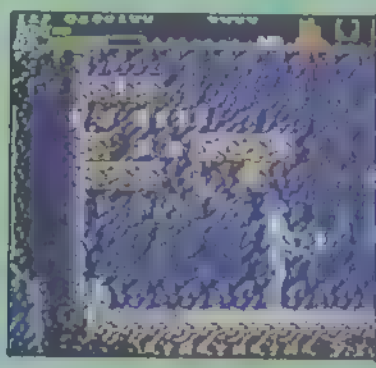




MEGADRIVE

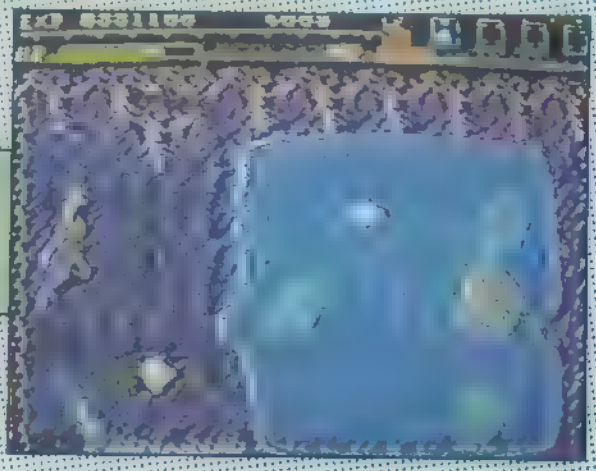
ESTRATÉGIAS

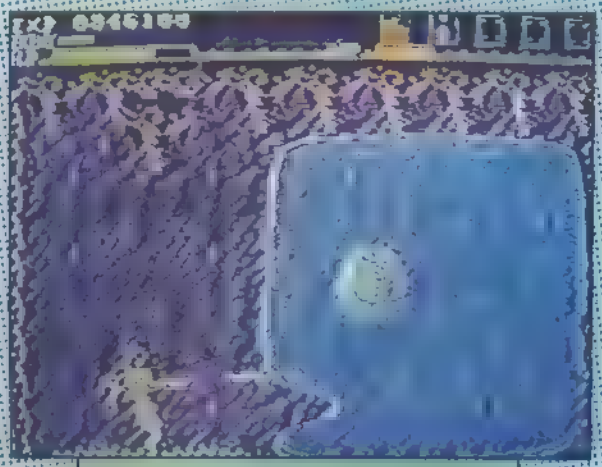
18 e 19. Mais mudanças no cenário. Você chegou às cavernas e seus inimigos devem ser atingidos antes que eles ataquem com seus machados de pedra. Destrua as barreiras com os bumerangues para poder avançar entre as rochas, e lembre-se de acumular mais energia. Ela é de boa ajuda no combate com as serpentes azuis.



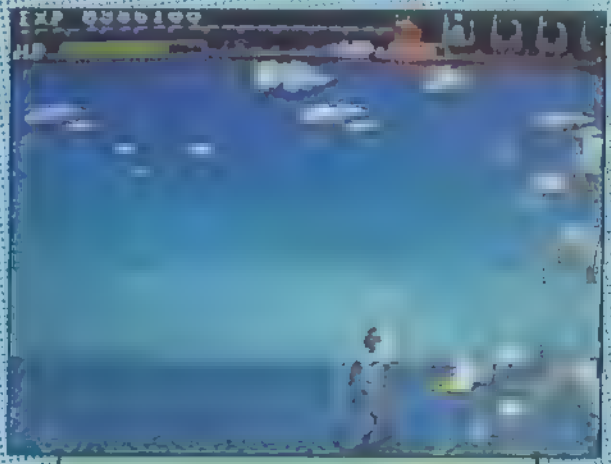
20. Mergulhe no poço com água para carregar sua nova aquisição, uma arma de jatos d'água. Ela é necessária para se transpor os obstáculos de fogo a seguir.

21. A mesma arma d'água será útil para destuir a supercélula no final desta fase.

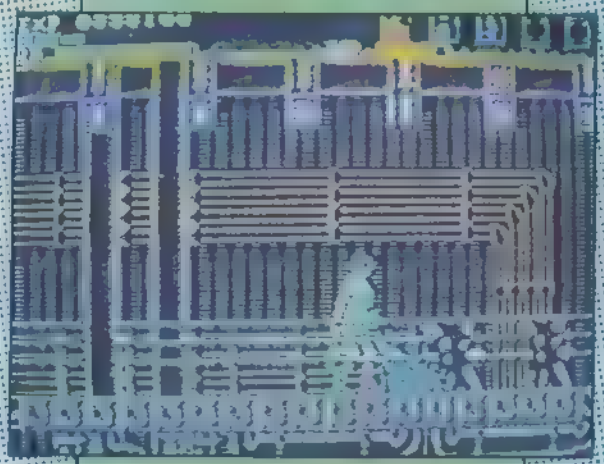




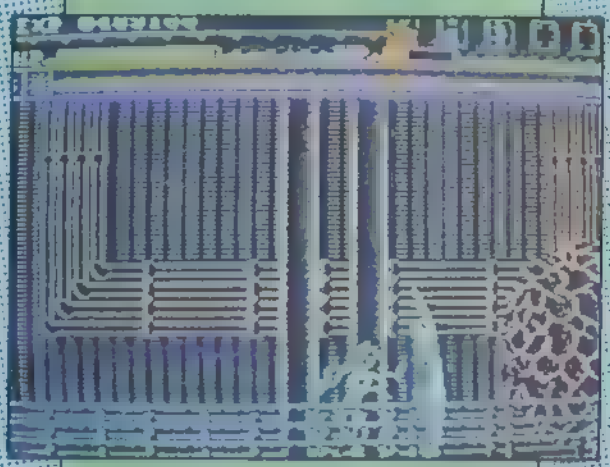
22. Evite usar os bumerangues, a não ser quando a célula estiver prestes a morrer. Os bumerangues apenas deformam a célula e não são tão eficazes quanto a arma d'água. Fique no canto esquerdo.



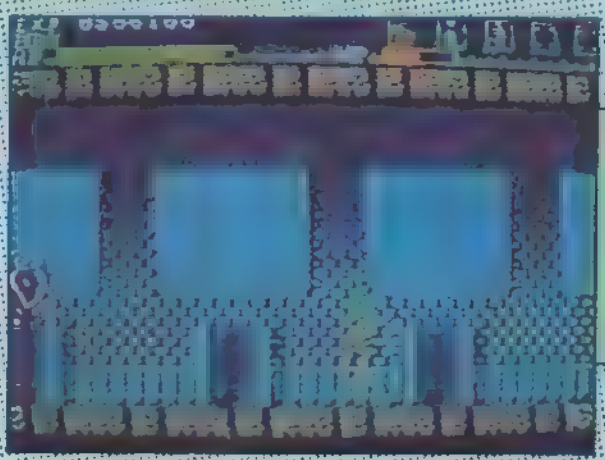
23. Você atinge uma fase no mar. Pegue carona com um golfinho para enfrentar os polvos gigantes. Evite se molhar!



24. Passando pelos polvos, Annet chegará ao porão de um navio onde ganhará reforço no armamento. Trata-se de uma arma que libera um tipo de escudo de energia que progride em direção aos inimigos. Mas para destruir as minas marítimas, ainda se faz necessária a valiosa arma d'água.



25. A nova arma já será utilizada para combater este casulo de força. Acerte-o e corra para a esquerda da tela, para sair do alcance de seus raios. Repita a operação várias vezes.

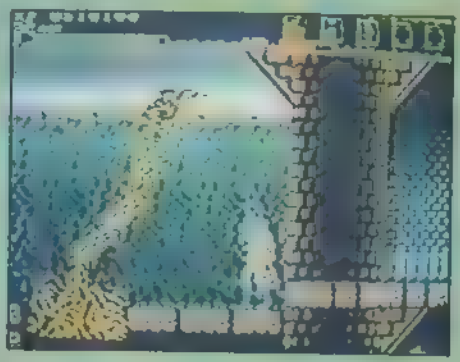


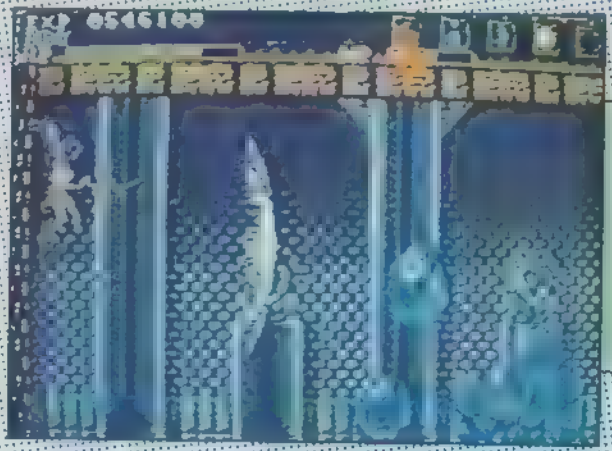
26. Já dentro de um castelo, após passar de fase, Annet se depara com estátuas de gárgulas que vez ou outra adquirem vida e atacam. Use o escudo de energia.

MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS

27 e 28. É no fosso do castelo que você encontrará um dos seres mais nojentos de El Viento, um monstro verde. Apesar de ser presa fácil, fique ligado. Ele retorna mais para a frente e traz amigos.

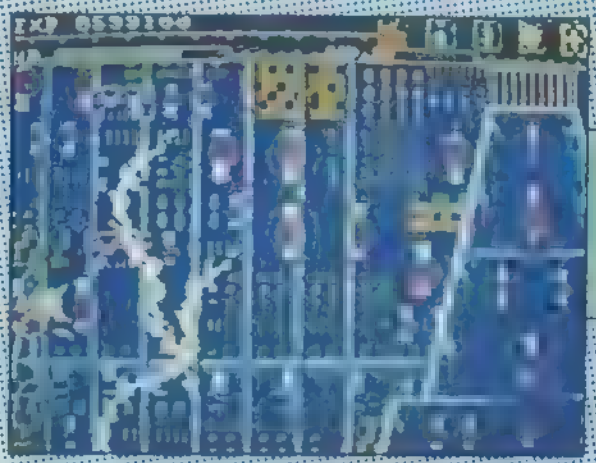




29. O próximo desafio a ser enfrentado é o incansável monstro de bolhas. Use a arma escudo para conter o ataque de suas bolhas e contragolpeie com os bumerangues. Demora mas funciona.

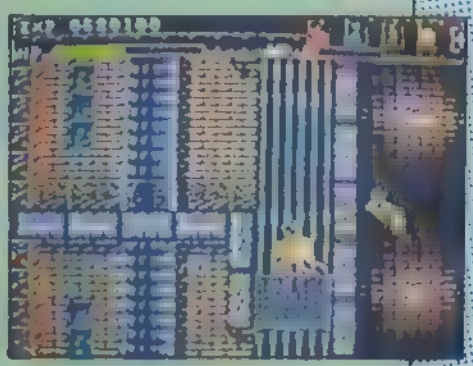
30. Nova fase, ambientada em Detroit, ou pelo menos o que resta dela. Aqui você completa seu arsenal com suas duas últimas armas. O adversário desta vez se esconde dentro de uma das três caixas. Preste bem atenção em qual delas ele aparece e não se embaralhe. Ele só será destruído se golpeado várias vezes.

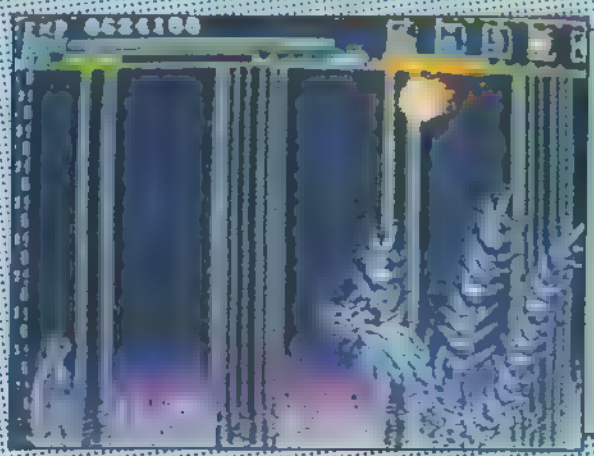
31. A bordo (ou em cima?) de um superavião, Annet avançará entre numerosos inimigos, sempre disparando. Seja rápido e não durma no ponto!



32. Você adentra agora a sala do reator. Inutilize suas instalações para desativar a aeronave. Atenção aos raios radioativos.

33 e 34. Annet chega ao Empire State Building e à fase final de El Viento. Passe por mais esta horda de monstros alados para chegar até o fosso do elevador. Vá para o fosso da direita e não se esqueça de acionar todas as alavancas que encontrar. Elas põem os elevadores em funcionamento e eles levarão nossa heroína até o topo do edifício.





35. O mesmo ser alado que resgatara Restiana numa fase anterior a coloca de volta no cenário. Para dar início ao combate basta acertá-la apenas uma vez. Dela surge uma hidra, que deverá ser atingida com todo o seu arsenal repetidas vezes. Seja esperto para escapar de suas bolas de energia. Destrua a hidra e salve a Terra. Fim do jogo.

Ligue-se nesses cartuchos

LANÇAMENTOS NO BRASIL

Game Gear

The Lucky Dime Caper Mais uma vez, os personagens de Walt Disney invadem os *games* com suas aventuras. Neste, o Pato Donald enfrenta a feiticeira Maga Patalójika para tentar resgatar seus sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luizinho. A bruxa, só para variar, está de olho... na moedinha nº 1 do Tio Patinhas.

Sonic the Hedgehog Sonic, o porco-espinho, agora está disponível também em Game Gear. Sua tradicional batalha para libertar seus amiguinhos das perversas experiências do Dr. Ivo Robotnic agora cabem em sua mochila. Aproveite.

Sega Chess Atenção, fãs de Karpov e Kasparov! Mais fácil do que carregar um tabuleiro de xadrez é carregar um cartucho do Sega Chess para Game Gear... Sem contar que a diversão é a mesma nos dois casos (são 16 níveis de dificuldade no game), com a vantagem de que você não precisa arrumar o tabuleiro a toda hora.

Mega Drive

Joe Montana Football 2 Joe Montana retorna para que você possa curtir todo o visual e a emoção que cercam um dos esportes prediletos na terra do Tio Sam. Closes, *replays*, *slow motion*, todos os recursos de uma transmissão televisiva estão presentes no *game* — só que quem joga é você.

Art Alive Art Alive é a maneira mais prática e limpa que os pais corujas vão encontrar para estimular os filhos a exercitar a veia artística. Basta que eles soltem a imaginação dentro dos cenários e gráficos bolados pela Sega — para que depois o resultado ganhe vida na tela.

Out Run Se você ainda não tem carteira de habilitação, aqui está uma boa chance para ver se leva jeito para a coisa. Out Run não é simplesmente mais um *joguinho de carro:* ele combina a destreza do piloto de dirigir em alta velocidade com sua capacidade de escolher bem os caminhos a serem tomados — para que você e sua gatinha (é essa aí mesmo do monitor) completem os percursos no menor tempo possível.

Jogos de Verão Em um único cartucho, você, ás do *skate* ou fera da prancha, poderá encontrar o que há de mais emocionante em termos de esportes radicais. Você poderá barbarizar na prancha, *skate*, *bike*, patins ou *footbag*.

Master System

Line of Fire
Se você é do tipo durão, está na hora de conhecer Jack, o melhor soldado em ação a oeste de Saigon. Após cumprir sua missão de reconhecimento e localizar a arma secreta do inimigo, Jack se vê cercado em meio às tropas adversárias. Quem poderá ajudá-lo? *Você*, o segundo melhor soldado em ação ao alcance do joystick!

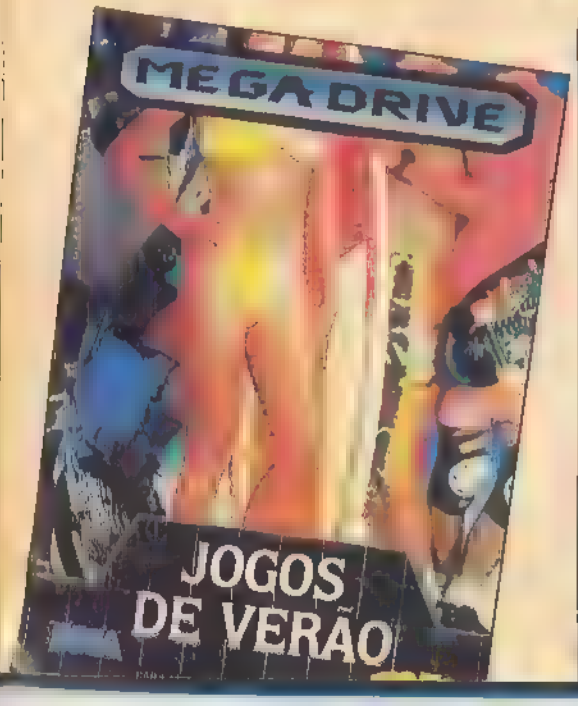
The Flintstones A família mais famosa da Pré-História nunca sonhou com algo parecido com o que a Sega criou! Um *game* de suas aventuras na Idade da Pedra envolvendo os inseparáveis amigos Fred e Barney e o seu esporte predileto: o boliche. Ajude os dois a chegarem ao Bedrock Super-Bowl II tempo e II vencer o torneio, mas lembre-se: Wilma e Beth vão engrossar as coisas para o seu lado.

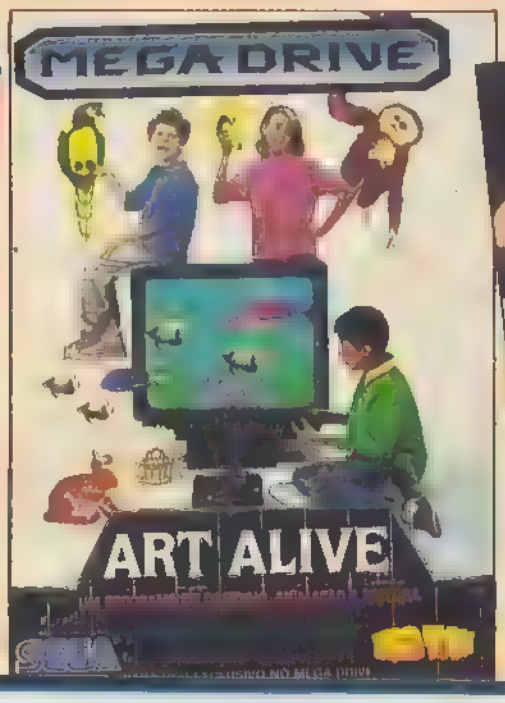
***The Lucky Dime* Caper**
O Pato Donald e seus sobrinhos estão de novo às voltas com a diabólica Maga Patalójika também no Master System. Seu alvo continua sendo a moeda número 1 do velho Tio Patinhas e, para obtê-la, a Maga é capaz até de seqüestrar os sobrinhos de Donald e levá-los para a Transilvânia. Ajude-os e talvez consiga arrancar alguma recompensa do velho pão-duro.

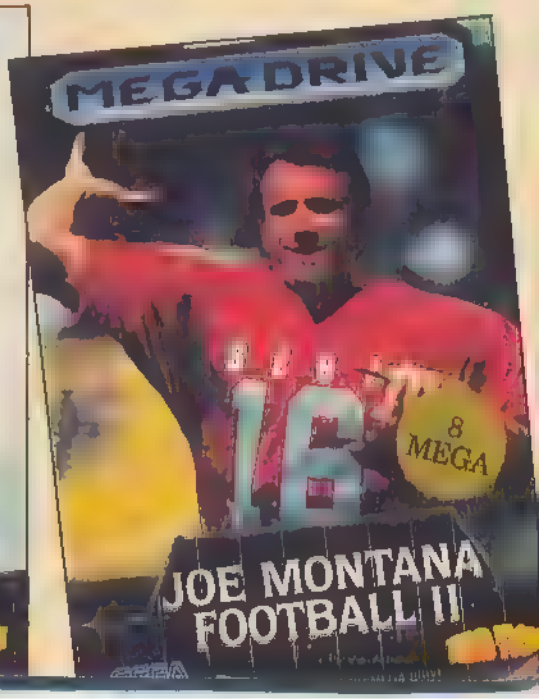
Cyber Shinobi Cyber Zeed, como todo bom vilão que se preza, não é fácil de ser destruído. Também retorna já aprontando das suas. Desta vez, está roubando plutônio das reservas mundiais e Joe Musashi, o poderoso ninja Shinobi, terá que detê-lo a qualquer custo! Dê uma mãozinha para salvar o mundo. Vai ser moleza!

II Master System vem com Line of Fire e Cyber Shinobi, entre outros imperdíveis

***Games* radicais de verão, Art Alive e Joe Montana: demais**



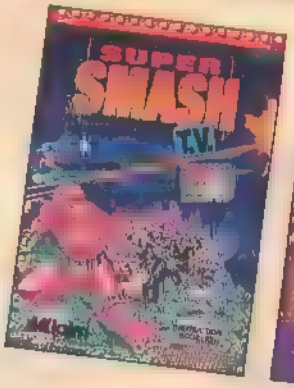


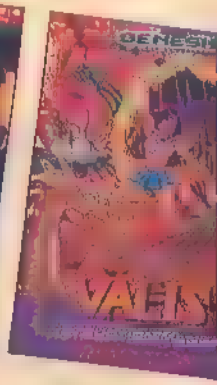


LANÇAMENTOS NO EXTERIOR

Terminator 2 — Judgment Day (Nintendo) — Aproveitando o efeito T2 que assolou o mundo recentemente, a Nintendo lança em *game* a segunda parte da saga de *O Exterminador do Futuro*, estrelado pelo brucutu Arnold Schwarzenegger. Assim como no filme, o Exterminador T-800 volta ao passado para proteger John Connor, o salvador da humanidade, do vilão cibernético T-1000, a mais sofisticada arma criada por Skynet. *Hasta la vista, baby!*

Star Trek — 25th Anniversary (Nintendo) — O mais popular seriado de ficção científica dos anos 60 ganha, finalmente, sua versão em *game*. A Nintendo transportou toda a tripulação da USS Enterprise para o cartucho para que você possa explorar novos mundos, novas civilizações, pesquisar novas vidas, audaciosamente, indo aonde nenhum homem jamais esteve...





F-15 Strike Eagle (Nintendo) Transporte-se para o *cockpit* de uma das armas mais poderosas inventadas pelo homem, o caça F-15. Suas missões serão sempre as mais mortais e suas chances de sair vivo delas são mínimas. Toda a tecnologia do Strike Eagle estará à sua disposição para atingir seus objetivos com precisão cirúrgica, ao estilo Golfo Pérsico!

Monster in my Pocket (Nintendo) — O que você acha de enfrentar os mais endiabrados duendes, feiticeiros e todo tipo de monstro pegajoso? Descubra a resposta neste cartucho divertido e engraçado, onde você deve conduzir O Vampiro *(The Vampire)* a lutar contra uma infinidade de monstros malignos para destruir o terrível líder Warlock.

Valis (Mega Drive) — Um dos personagens mais tradicionais dos desenhos animados japoneses aparece em sua primeira aventura para 16 bits. A jovem estudante Yuko Ahso descobre que pode atravessar outras dimensões,

O QUE VOCÊ DEVE SABER

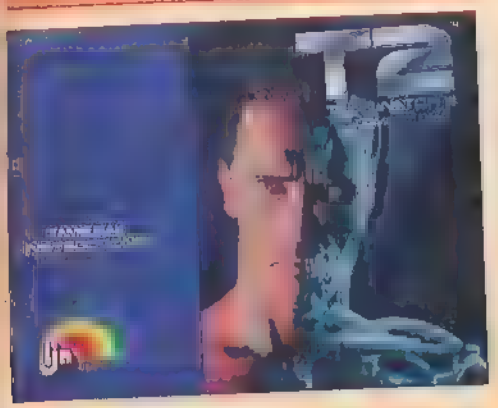
Warson, Master of Monsters e Battle Master: táticas de guerra

Novos Joysticks para Mega Drive
Quem estava aborrecido por não ter um joystick transado para acionar o seu Mega Drive, não arranque mais os cabelos. A Tec Toy ouviu o clamor dos gamemaniacos e está lançando dois controles ultra-radicais, fabricados no Brasil, com projeto desenvolvido pela Quick Shot, a mesma indústria que fabricou os controles Manche, Asa, Infra Red e Arcade para o Master System. O controle Python simula um manche de avião com formato anatômico e botões hipersensíveis, e uma chave para ligar o turbo quando quiser. Já o Chimera (que lembra o nome de um monstro japonês combatido pelo Ultraman) tem três botões de tiros como o Python, e se parece com uma arma. O direcional fica na parte esquerda e é bem mais fácil de manejar do que os tradicionais.

Módulo de TV para o Game Gear
Se você é daqueles jogadores que não perdem a novela das 7, chegou um aparelho para juntar o útil ao agradável. É o módulo de TV para você acoplar no portátil Game Gear como se fosse um cartucho, transformando o aparelho num televisor em cores de 3,2 polegadas. E mais: com a entrada de áudio e de vídeo você pode usar até mesmo o videocassete ou câmera. O Módulo sintoniza canais em UHF e VHF com entrada para antena externa. Mas não se esqueça: nos intervalos da novela, sempre sobra um tempinho para um *game* amistoso.

Tendência: Jogos de Estratégias Militares
Estão cada vez ganhando mais espaço no Japão e nos Estados Unidos jogos para o Mega Drive com temas de estratégia militar. Da mesma forma que acontece nos RPG

Supersmash, Valis (esq.); Star Trek, T 2 e o Monsters da NES



se transformando numa poderosa guerreira. Com sua espada encantada, ela enfrentará os Lordes da Escuridão liderados por Rogles, um ser impiedoso capaz de truques sujos para impedir que a Guerreira Valis consiga derrotá-los.

Beast Wrestler (Mega Drive) — Uma incrível luta corpo a corpo, contra os mais poderosos e destrutivos lutadores do Universo. Neste jogo não se entra só para vencer. Pelo menos, você deve tentar sobreviver aos 7 minutos de cada combate.

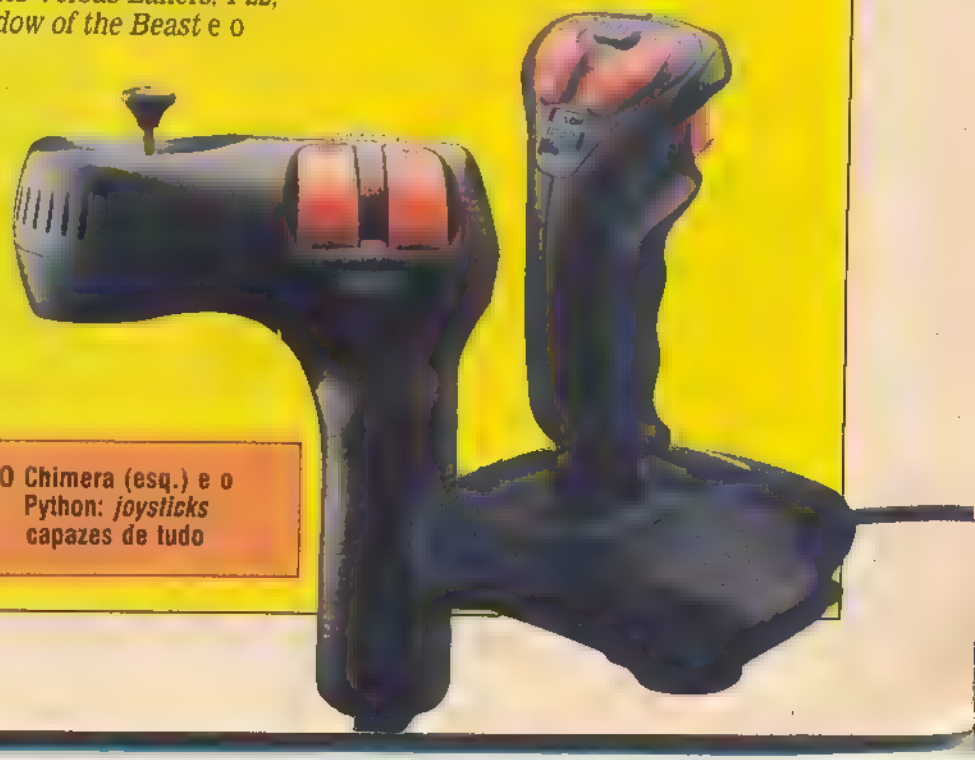
Vice, Projeto Doom (Nintendo) — você é policial Quinn Hart, da Divisão de Narcóticos. Sua missão é se infiltrar no bairro chinês e destruir todas as operações dos traficantes de drogas. Mas não pense que será fácil, porque cada fase é um desafio diferente e divertido. Você terá como armas uma espada *laser*, granadas de mão, e sua Magnum 44, pronta para atirar.

Super Smash TV (Super Nes) — Se você assistiu ao filme *Running Man — O Sobrevivente* com o gigante Arnold Schwarzenegger, vai se divertir à vontade com esse *game* que reproduz o jogo de que ele participou. Vai sair muita pancadaria a cada fase. O visual é fantástico.

— Role Playing Games —, você deve montar seus exércitos e estudar diversas formas de atacar melhor seu inimigo. Três jogos lançados recentemente nos Estados Unidos tratam de temas como conquistas medievais, sagas por objetos mágicos e conflitos envolvendo monstros gigantes. Em *Warsong*, desenvolvido pela Treco, uma espada mística e poderosa é o centro do conflito, envolvendo a família de guerreiros Baltia contra as forças impiedosas do Imperador Python. São 20 fases diferentes onde os exércitos se defrontam num combate mortal. Com *Battlemaster*, você entra num gigantesco conflito em busca dos Livros de Aran, que podem revelar como o mundo foi criado, enquanto em *Master of Monsters*, você vai se envolver num combate entre monstros e mágicos pela conquista do mundo de Mana, com estratégias espetaculares.

Electronic Arts chega ao Brasil

Uma das principais criadoras de cartuchos para o console de 16 bits da Sega (Mega Drive a Genesis), a Electronic Arts vai colocar seus jogos no mercado brasileiro. Conhecida como softerhouse de PC Games, a Electronic Arts já desenvolveu jogos como *Celtics Versus Lakers*, *F22*, *Shadow of the Beast* e o sangrento *The Immortal*. Sua entrada no Brasil será viabilizada pela Tec Toy, que licenciou diversos produtos da EA para o mercado nacional de 16 bits. Uma grande novidade para quem curte altas emoções é que entre os primeiros cartuchos licenciados está o popular e divertido *James Pond*.



O Chimera (esq.) e o Python: *joysticks* capazes de tudo

ESTRATÉGIAS

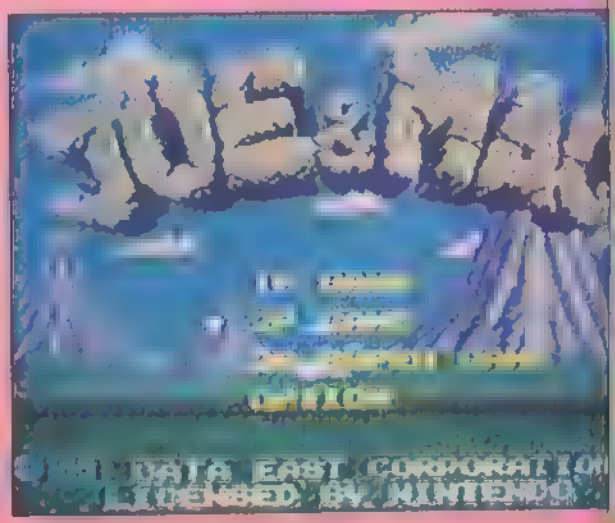
JOE & MAC

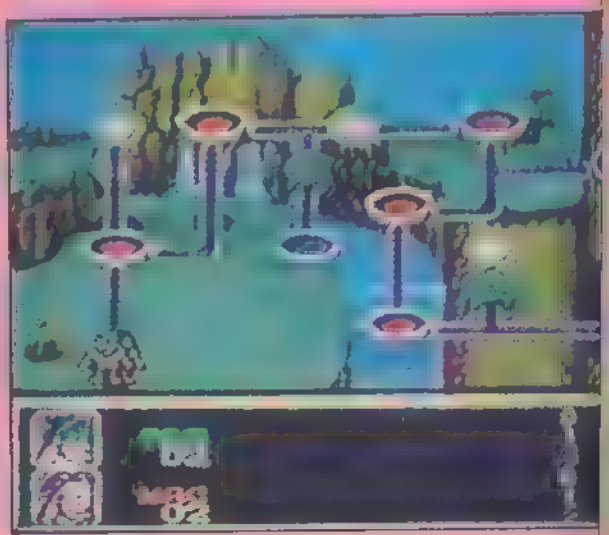
Desafio na Idade da Pedra

Joe & Mac são dois divertidos personagens pré-históricos que ilustram mais um dos curiosos games para o Super-NES. O visual do jogo é bem criativo e atraente e sua resolução é de boa qualidade.

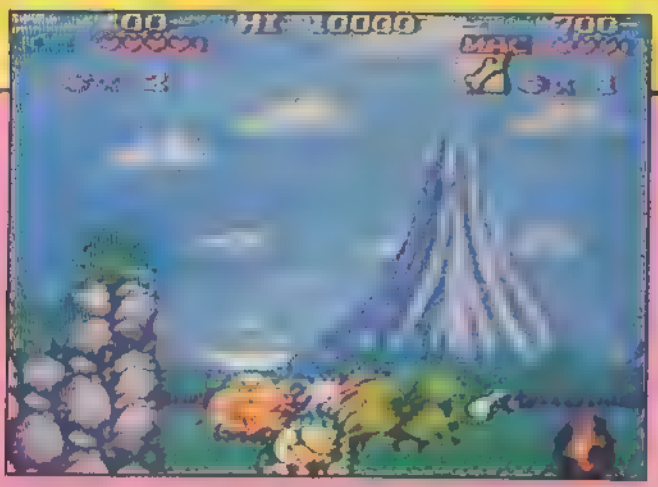
Nossos heróis enfrentam todo tipo de perigo característico da Idade da Pedra, como pterodáctilos, tiranossauros, trogloditas inamistosos e muitos fenômenos naturais, como vulcões, géisers e raios.

Em cada abertura de fase há um mapinha indicando os vários estágios e interfases com cores diferentes. O objetivo, é claro, é completar o percurso vencendo todos os obstáculos, e que obstáculos! Existem inimigos primários (sempre mais fáceis de se destruir) e os tradicionais desafios ao fim de cada fase. Mas com a ajuda de suas armas, que incluem uma moderna roda de pedra de última geração, você e nossos heróis poderão superá-los.





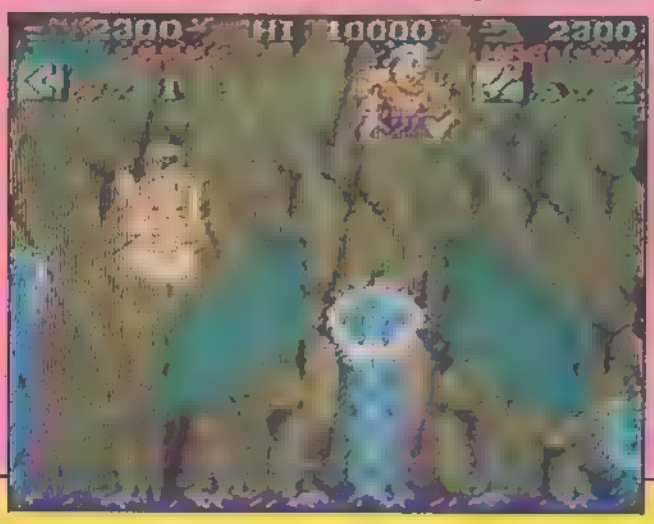
1 e 2. Joe & Mac, os dois homens das cavernas mais simpáticos que você já viu, encaram os perigos do mundo pré-histórico graças a um mapa, que os leva a novas zonas de conflito. Procure cumprir todas as etapas para conseguir atingir a última fase com um armamento adequado.

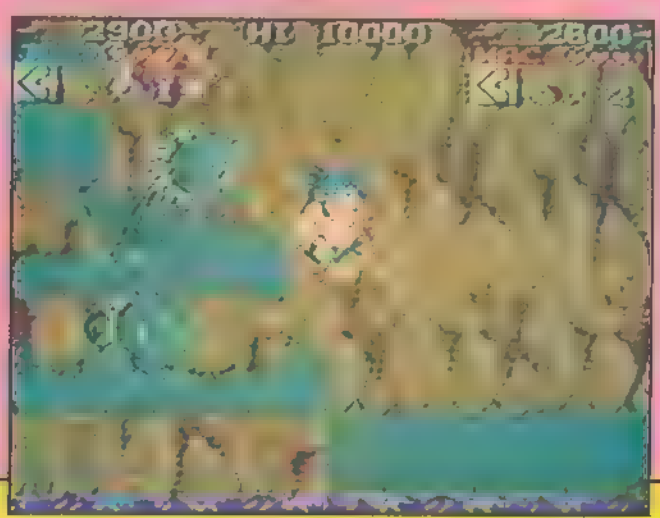


3 e 4. Pelo caminho você encontrará muitos ovos com cores diferentes. Quebre-os rapidamente, pois neles existem armamentos extras, cargas de energia e pterodáctilos rosa, capazes de transportar nossos heróis para interfases de bonificação. Não se esqueça de bater nos trogloditas e em qualquer pterodáctilo de outra cor. Varie suas armas; a mais eficiente é o bumerangue.

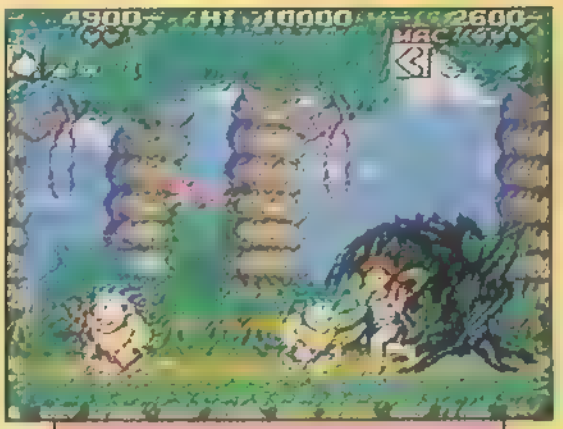
5. Depois de massacrar muitos trogloditas, você vai enfrentar o seu primeiro grande adversário, o temido Tiranossauro Rex verde. Acerte-o *muitas* vezes. Ele não dá muito trabalho, mas poderá complicar sua vida. Vença-o e uma simpática garota-das-cavernas lhe dará um beijinho.

6 e 7. A segunda fase tem início. Procure atirar enquanto estiver se movendo. Muita atenção nas plantas carnívoras e nos jorro d'água, pois um descuido e você perde a vida.



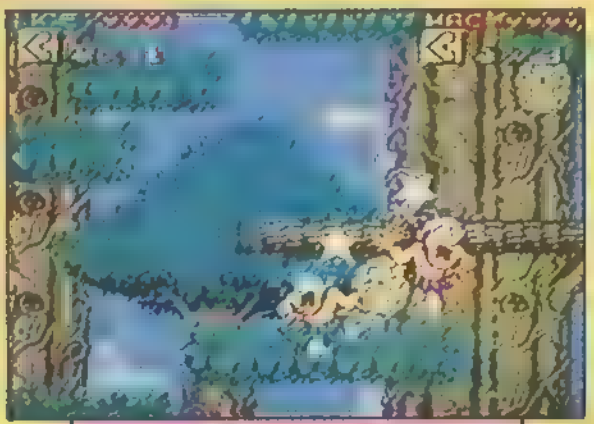


ESTRATÉGIAS



8. O inimigo ao final da fase é uma planta carnívora gigante. Seus tentáculos espinhosos devem ser evitados. Mantenha seu herói agachado e disparando suas armas incessantemente.

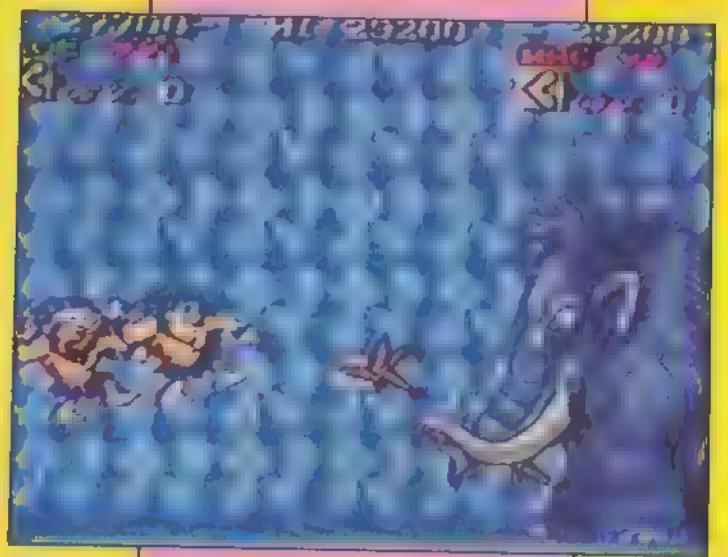
9. Passando pela planta, você entrará numa das várias fases de bonificação. Esta, por exemplo, tem como fundo um vulcão. Mantenha-se ao centro da tela e apanhe o maior número de coxinhas e bifes que puder.



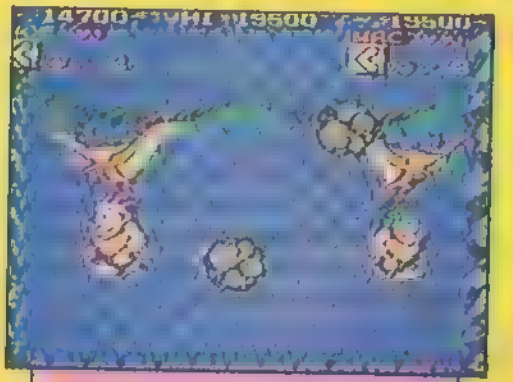
10. Esta fase começa a complicar sua vida. Você deve escalar as árvores e se desviar das colméias que despencam rapidamente. Tente acertá-las enquanto estão presas, senão elas liberam uns insetos muito chatos de evitar. No topo da árvore você encontrará um pterodáctilo verde, bem fácil de destruir.

11 e 12. Agora você chega à fase aquática. Caminhe pelos troncos e atire seus bumerangues sem parar. Isso evitará a aproximação dos inimigos — incluindo os peixes voadores carnívoros. Evite cair na água, senão você perderá a chance de encontrar o ovo de pterodáctilo rosa, que o levará para a bonificação.

14. O novo inimigo é mais poderoso e vem de dentro do rio. Trata-se de uma serpente que estica e encolhe, mergulha e reaparece em lugares inesperados. Mexa-se bastante.



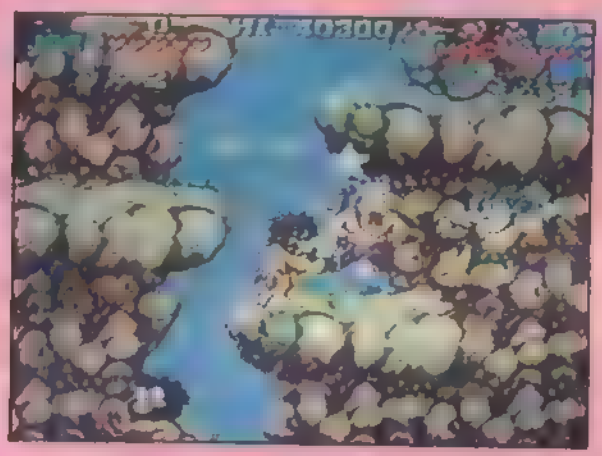
15. Tem início a fase do gelo onde todo cuidado é pouco para não escorregar. Use a arma que lança bolas de fogo para chegar até o mamute, seu alvo principal. Ele resistirá aos ataques e só depois que perder a tromba é que começará a atacar com mais firmeza.



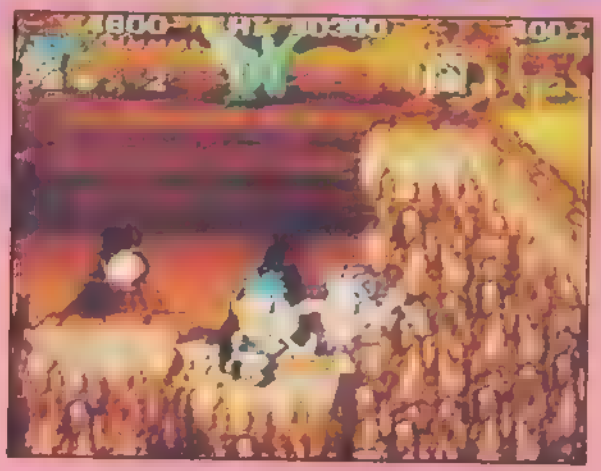
13. Com a ajuda das aves, você descerá por uma cachoeira que despeja pedras em cima de você. Seja ágil para poder dar início a sua nova jornada.

SUPER-NES

ESTRATÉGIAS

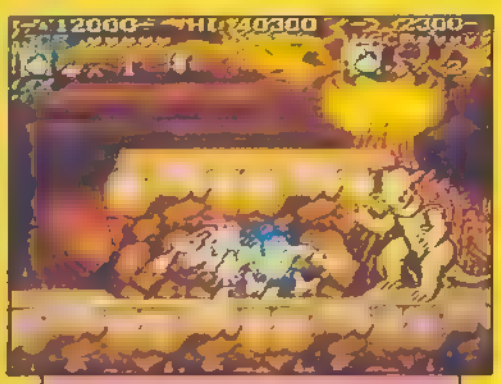


16 e 17. Bem-vindo ao Mundo das Pedras. Nossos conhecidos inimigos, os trogloditas, jogam pedras para cima de você, sem cansar. Pule para evitá-las e ataque em seguida. Suba até encontrar mais um pterodáctilo e tome cuidado com seus rasantes.



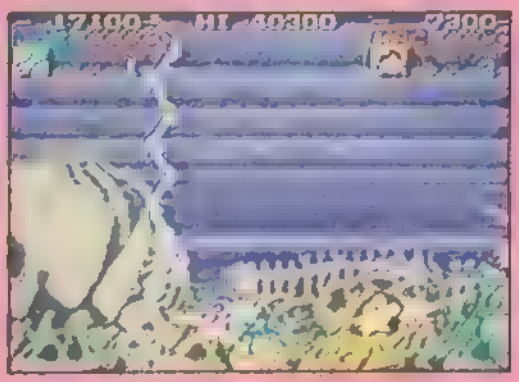
18 e 19. As pedras sobem e descem no Mundo Vulcânico (coisas da Pré-História). Atenção ao pulá-las, mas cuidado maior você deverá tomar com pequenos e vorazes dinossauros que atacam em bando. Procure atingir todos os ovos nesta fase e passar pelas fogueiras.

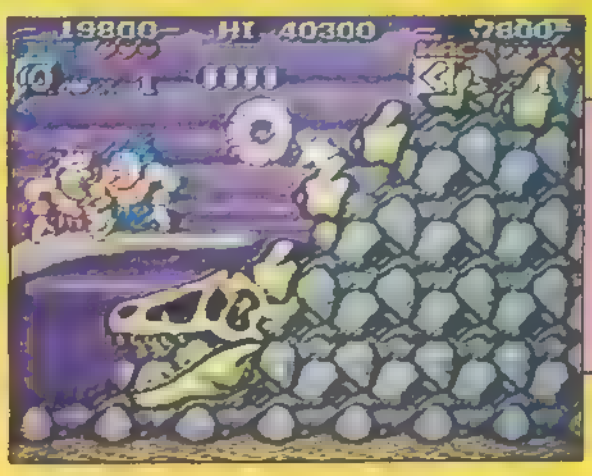
20. Quando estiver começando a recuperar o fôlego, surge um novo Tiranossauro (outro inimigo que estica e encolhe), só que este também cospe pedras e trogloditas camcases. Mantenha-se no canto e abaixo de sua boca, sempre procurando atingi-lo no queixo.



21. Mais à frente, você cruzará com jatos de lava e um porco-espinho gigante. Ele se enrola na carapaça e só deve ser atingido quando estiver parado. Pule sobre ele quando rolar para cima de você.

22 e 23 Mal entrou no Cemitério dos Ossos e seus problemas começam. Evite o raio que cai à esquerda da tela e parta para cima dos trogloditas e dos tiranossauros com tudo. Como recompensa pelo esforço até aqui, você recebe uma poderosa arma, a roda, durante uma interfase!

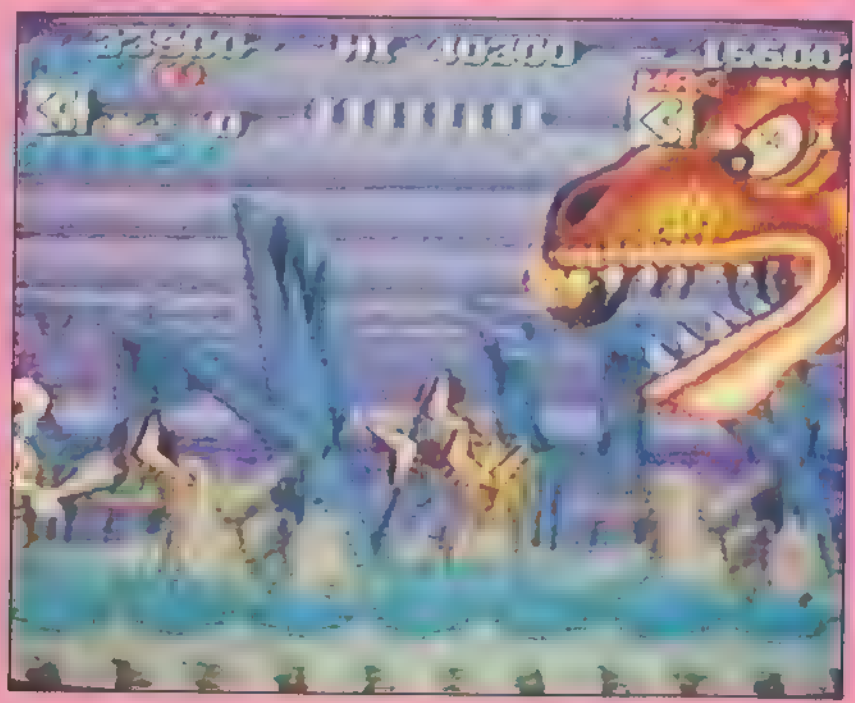




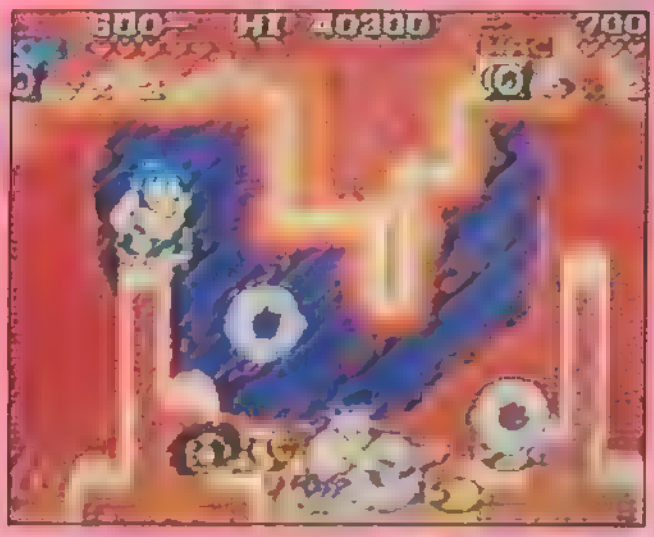
24. Um dos seres mais mortais espera por você ao final desta fase, uma ossada de dinossauro que estica seu pescoço e lança sua cabeça para abocanhá-lo. Pule, evitando seus avanços, e lance as rodas.

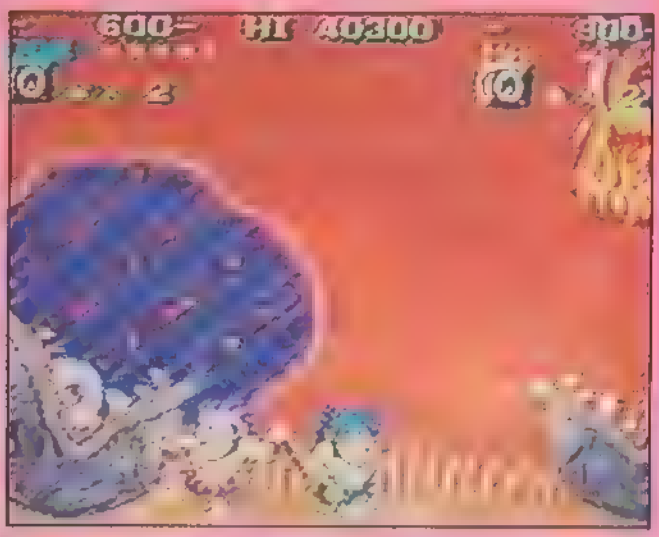
SUPER-NES

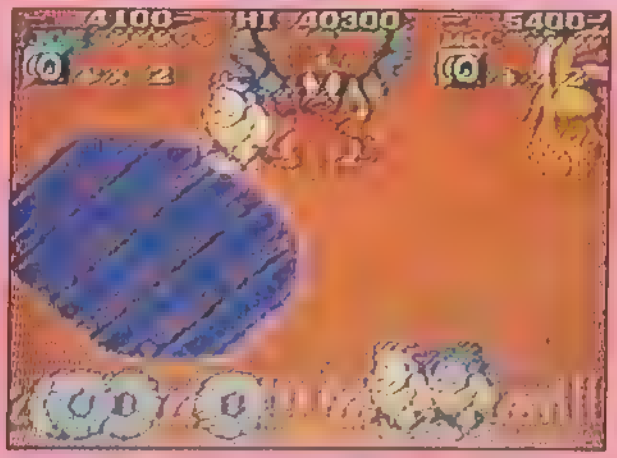
ESTRATÉGIAS

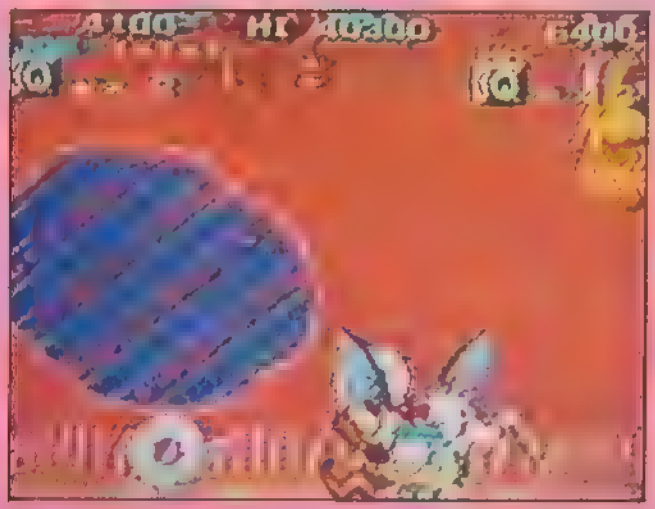


25 e 26. Passando pelo esqueleto, você adentra a Floresta Petrificada. Novamente a roda lhe será de grande ajuda, visto que ela detona tudo que surge em seu caminho, à exceção do Tiranossauro Rex vermelho que você enfrentará no final da fase. Ele custará a morrer, mesmo que você use toda sua agilidade e arsenal. Resta esperar!









27, 28, 29, 30 e 31. A fase final é relativamente mansa no começo. Deixe as rodas rolarem por cima de tudo que se mover. Quando estiver na câmara para enfrentar o demônio vermelho, atenção. Ele se duplicará e se transformará num dos heróis. Destrua-o antes que se aproxime de você. O demônio sucumbirá aos seus ataques depois de algum tempo. O tradicional beijinho o aguarda, mas fique de olho na garota das cavernas. Ela poderá se transformar em um novo demônio que voltará a atacá-lo com armas mais poderosas. Cruzes!

NINTENDO

ESTRATÉGIAS

TARTARUGAS NINJA 3

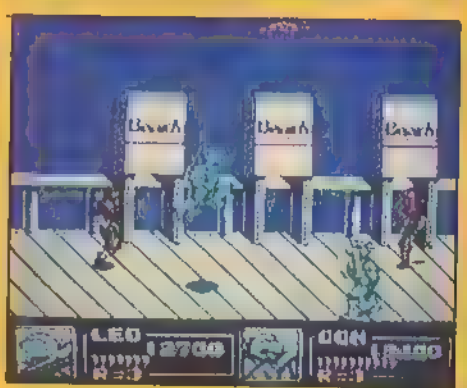
O Projeto Manhattan

As tartarugas mais divertidas do planeta estão de volta em sua terceira aventura em games. Trata-se do Projeto Manhattan, obra do Crânio, seu principal inimigo. Com a ajuda do Destruidor, Crânio sequestra toda a ilha de Manhattan, e somente com a intervenção de nossos amigos os nova-iorquinos poderão ser libertados.

Sedento de vingança, o Destruidor torna-se um perigoso adversário, principalmente depois de transformar-se no Super-Destruidor, graças ao Ooze. Uma legião de novas mutações tentará frustrar o resgate, agora os numerosos componentes da Gangue do Pé, sempre bem armados.

Michelângelo, Donatelo, Rafael e Leonardo usarão novos golpes para derrotar seus inimigos, mas recomenda-se trabalhar em equipe. O jogo torna-se mais interessante se duas pessoas participam dele.

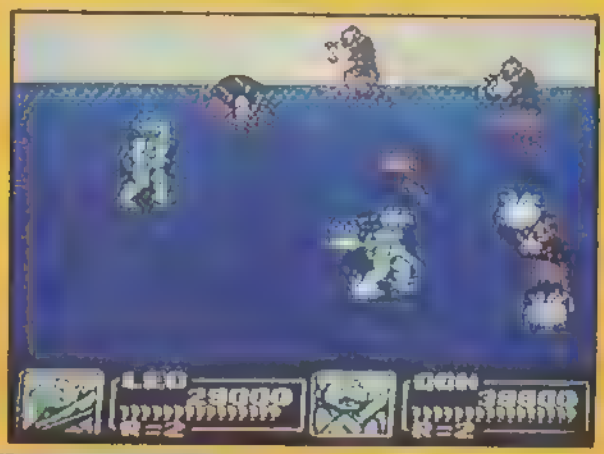
1. As quatro tartarugas ninja retornam para combater o Destruidor e devolver Manhattan ao mar em sua terceira aventura.



2 e 3. Os heróis começam enfrentando a Gangue do Pé na praia. Os primeiros discípulos do Destruidor são fáceis de derrotar, mas, como sempre aparecem em bando, convém não desperdiçar muita energia com eles. Já na ponte acima da praia, começam a surgir soldados mais perigosos e com armas melhores. Atenção para não despencar!

4. O 1º chefe a surgir é Rocksteady. Use suas voadoras e evite confrontos corpo-a-corpo.

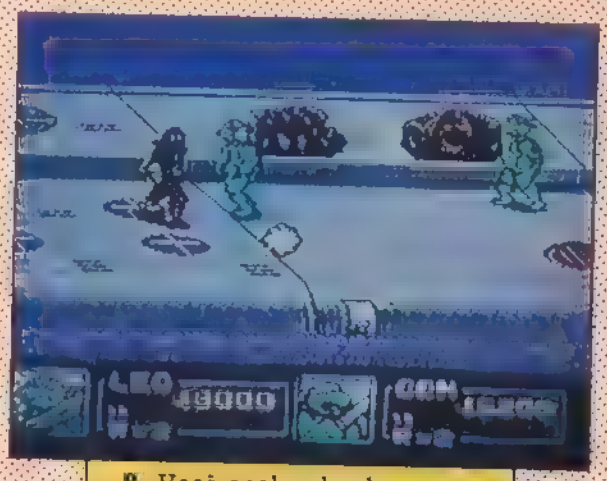
5 e 6. Passando por Rocksteady, as tartarugas podem entrar no mar com suas pranchas, que deslizam pela água em alta velocidade. Pule bastante para evitar os soldados que saem de dentro da água e as minas marítimas.



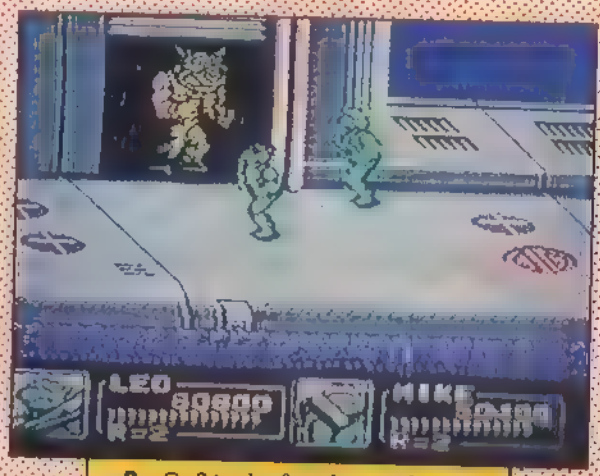
7. Bandidos em máquinas voadoras impedirão seu avanço e tentarão fuzilá-lo. Pule e atinja-os no ar.

NINTENDO

ESTRATÉGIAS



8. Você acaba de chegar ao submarino da Gangue do Pé, recheado de soldados e casamatas que disparam sem parar. Pule para se aproximar delas e então golpeie.

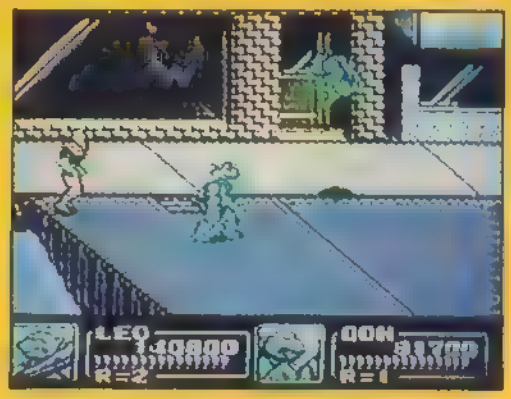


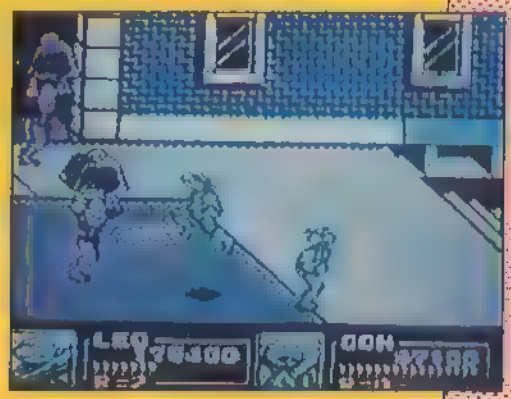
9. O 2.º chefe chega logo. Groundchuck é bem violento, mas não é invencível. Use seus golpes giratórios para evitar sua aproximação. Não se precipite para um confronto direto.

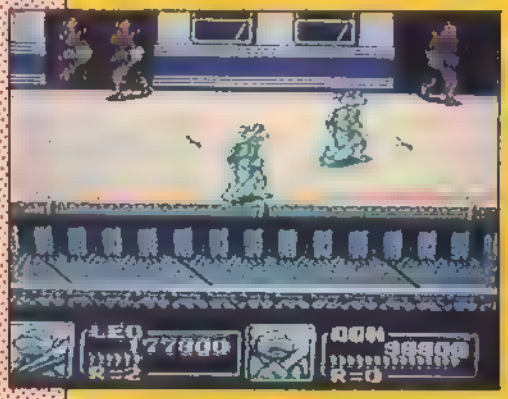
10 e 11. Nossos heróis verdes lutam agora em cima da ponte do Brooklin. Tente não cair e não ser esmagado pelas bolas gigantes jogadas em sua direção.

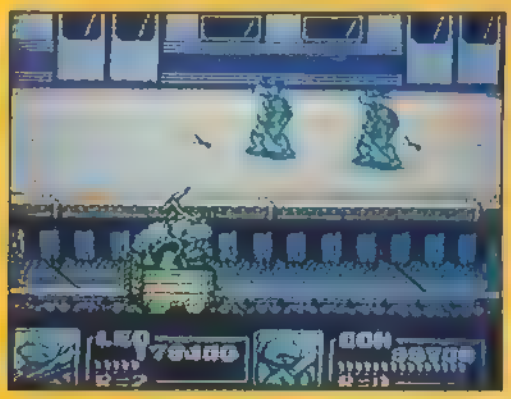
12 e 13. Slash, uma tartaruga robô, chega em cima de uma *pick-up*. Esse vilão antecede mais um desafio desta fase, o mutante Bebop, nada com que se preocupar desde que seus golpes sejam certeiros.

14 e 15. Depois de uma longa caminhada, você chega a Manhattan suspensa. Os perigos são maiores aqui, a começar pela luta com os soldados que arremessam pesos. Não vire uma *pizza*!





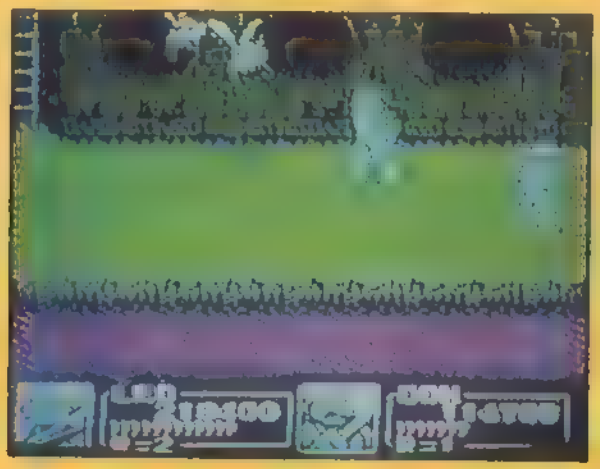




16 e 17. Já em Manhattan, as tartarugas invadem as galerias do metrô. O chefão da fase, Dirtybag, aparece à esquerda da tela, em um vagão. Desvie de suas armas e procure atingi-lo aos pulos.

NINTENDO

ESTRATÉGIAS



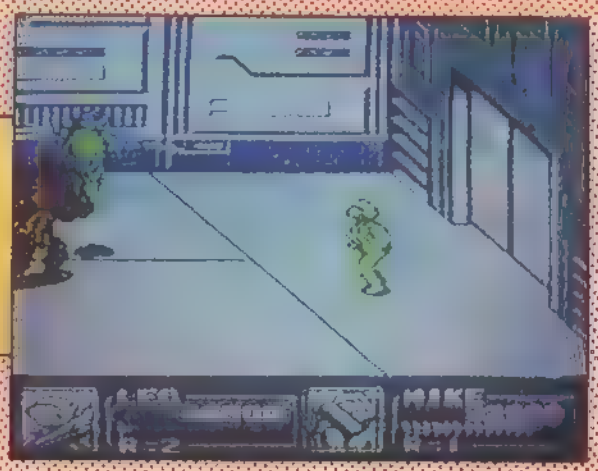
18 e 19. Moscas gigantes e os conhecidos robozinhos carnívoros (aqueles que brotam das paredes) são dois dos mais cansativos inimigos. Eles entram em cena e só com muita agilidade você consegue pegar todos.

20. Como era de se esperar, o Destruidor providenciou mais uma criação cibernética para entreter nossos amigos antes da luta que encerra esta fase. Trata-se de um robô carnívoro gigante. Assusta, mas não dá muito trabalho.

21. Quem realmente vai dar trabalho é Leather Head, um crocodilo mutante dotado de arma de raios. Este não tem jeito: quem bater mais vai chorar menos!

22 e 23. Você já está no esconderijo do Destruidor. Avance rápido e se utilize das esteiras rolantes para chegar até Rahzer...

24. ...mais um ser mutante. Seu poder consiste em congelar as tartarugas através do bafo frio. Fuja dele e golpeie pulando.

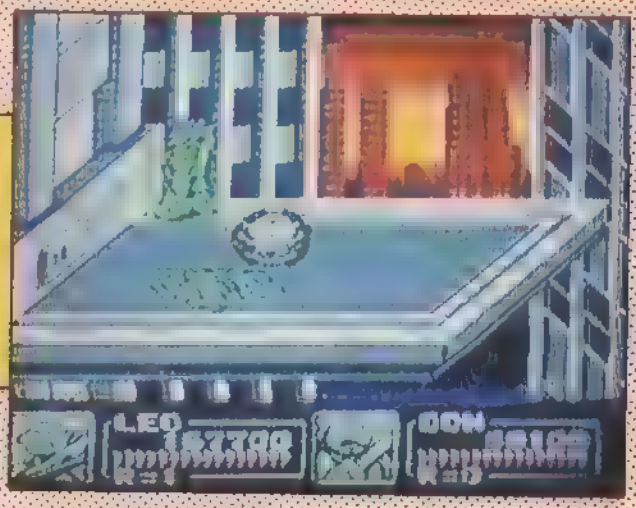


NINTENDO

ESTRATÉGIAS

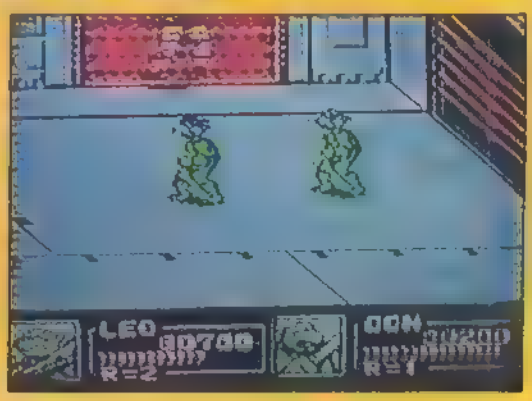
25 e 26. Congratulações! Você terá a oportunidade de enfrentar o Destruidor e salvar April em um único golpe. Não se anime, não é o fim do jogo.

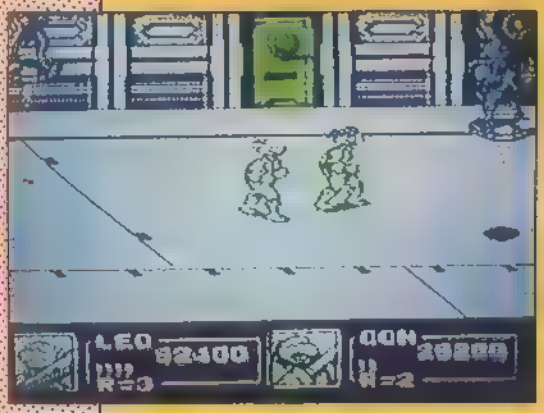
27. Para avançar, você terá que alcançar o topo dos prédios. Use as plataformas elevadoras, mas cuidado com os robôs que caem em forma de bola. Eles vão amassá-lo como se fosse massa de *pizza*.



28 e 29. Mal chegou ao topo do prédio e uma horda de ninjas pula sobre você. Dê seus tradicionais giros para se livrar desta ameaça. Tokka e Krang, seus próximos desafios de peso, o aguardam nas próximas etapas. Ah, eles estão separados!

30. Ciente do perigo que corre, o Destruidor apela e se transporta para a nave. Siga-o!





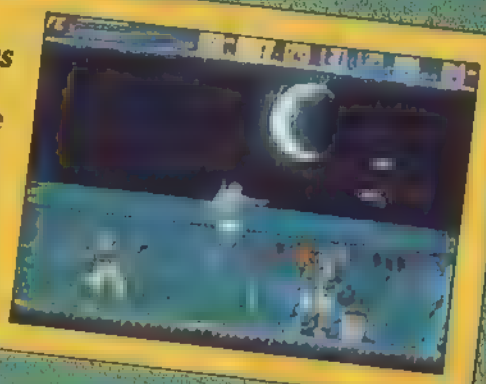
31 e 32. No interior de sua nave você encontrará um dos últimos pelotões de soldados do Pé. Alguns usam plataformas voadoras para atacar. Assim que surgirem na tela, parta para o ataque.

33 e 34. Mais congratulações! Você alcançou novamente o Destruidor, mas desta vez não será tão fácil, pois ele está prestes a se transformar graças ao Ooze. O Super-Destruidor é páreo duríssimo, principalmente quando lança raios que o perseguem pela tela. Quando ele erguer a mão para lançá-lo, procure ficar junto dele. Ou o raio não irá atingi-lo ou atingirá o Destruidor, o que é bem melhor. Bravo!

DICAS IMPERDÍVEIS

Revenge of Shinobi (Mega Drive) — Shurikens ilimitados

A coisa é mais fácil do que enfrentar dez ninjas! Basta entrar com a tela de opções e selecionar a opção "00". Espere quinze segundinhos e... o duplo zero se transformou no símbolo de infinito!

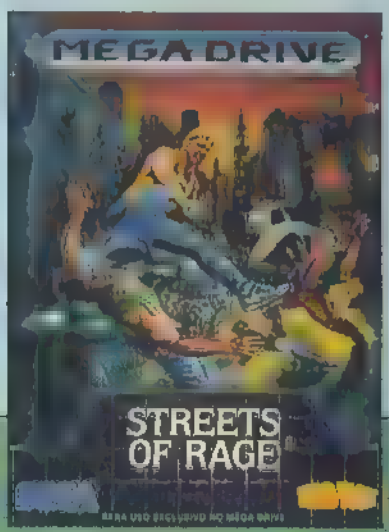


Golden Axe (Mega Drive) — Selecionar nível

Para você ter a chance de escolher qualquer nível durante o Arcade Mode, basta seguir esta dicazinha: quando a tela de seleção de personagens aparecer, segure o direcional para baixo e à esquerda até que os três guerreiros comecem a girar. Agora aperte o botão B e START simultaneamente. Surgirá "1" no canto superior esquerdo. Use o direcional para cima ou para baixo para selecionar sua fase de início.

Street Of Rage (Mega Drive) — Continue Extra

Ligue os controles 1 e 2. Comece o jogo só com um jogador. Quando ele estiver quase morrendo, acione o Start do controle 2. Você vai começar com um novo jogador de onde tiver parado.



Psychic World — (Game Gear)

Para escolher o nível em que quer jogar, pressione o direcional para cima e à esquerda e ao mesmo tempo os botões 1 e 2, durante a tela de apresentação.

Alex Kidd In High Tech World (Master System) — Senha para selecionar nível

Entre com o código 01AdGSCPd para começar o jogo na floresta.

Stormlord (Mega Drive) — Dicas para salvar as fadas

No segundo estágio, fique à esquerda das botas quando trazem água para elas. Dessa maneira você não será queimado vivo pelos gárgulas. No segundo estágio, para resgatar a quarta fada, negocie as botas pela chave e então vá para a direita, abra a porta e pule sobre as abelhas para chegar até a fada. No sexto estágio, parece que a fada não pode ser salva de jeito algum. Engano! Basta um simples toque na corrente esquerda para fora para vê-la em liberdade. No sétimo estágio, para resgatar a segunda fada, toque na corrente esquerda para fora para apanhar a chave; então caia da saliência e segure a "almofada" para a direita para abrir a porta.

VIDAS EXTRAS!

Dê o PAUSE e aperte A, A, A, A, C, C, B, B, B, C e A, para pegar um suprimento extra de vidas a qualquer hora do jogo.

ESCOLHA DE NÍVEL!

Dê o PAUSE e aperte C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A e A, para avançar instantaneamente para o próximo nível.

TEMPO EXTRA!

Dê o PAUSE e aperte B, A, A, A, C, direcional para cima três vezes, A, A e A, para zerar o tempo sempre que ele estiver por acabar.

DICA ESPECIAL

No quarto estágio, salve a primeira fada e então vá para a direita, apanhe as botas, pule sobre a estátua — e pule para a esquerda. Você será capaz de ficar fora da tela por alguns segundos.

DICAS INFALÍVEIS

Metal Storm (Nintendo) — Senhas para os níveis 2 a 6

Nível 2 — WFT-7B35-N75
Nível 3 — HRT-273 (Coração Desenhado) WVM
Nível 4 — FMM-FFC7-B5Z
Nível 5 — M76-WL35-WQ5
Nível 6 — 9JT-LQ3K-QGM

Quack Shot (Mega Drive) — Para ir ao Egito

Caminhe pela tela à direita, até que você pare. Selecione o menu e chame o avião para viajar. Quack!

Y'S (Master System) — Como conseguir o cristal

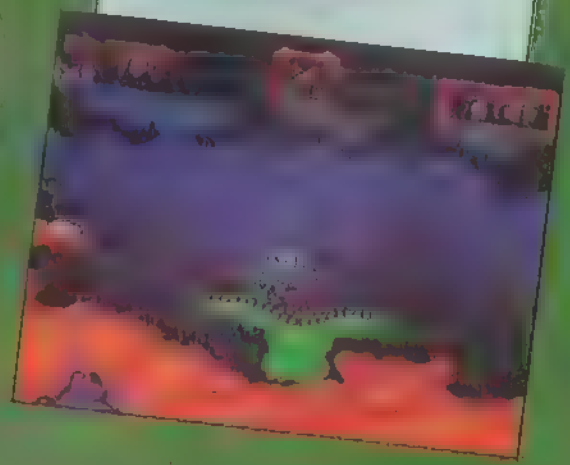
Com o dinheiro recebido até agora, compre um escudo e uma armadura qualquer. Depois, visite Sara, a vidente, para que ela lhe dê o cristal.

Golden Axe (Master System) — CONTINUE extra

Se você der azar e acabar perdendo todos os seus CONTINUES, não se desespere. Você obterá mais um se mantiver o direcional virado para cima e à esquerda e apertar o botão 1 simultaneamente.

Super Ghouls'N'Ghosts (Super NES) — Estágio de seleção e teste de som

Primeiro, certifique-se de que o segundo joystick está plugado no console. Vá para a tela de opções e posicione o cursor na saída. Agora, ao invés de sair, aperte o direcional esquerdo e START do segundo controle simultaneamente, e aperte o START do primeiro controle. Você fará surgir uma tela especial de opções para estágios, áreas, efeitos sonoros e música. Isto permitirá a você atravessar qualquer estágio que *engrossar* o seu jogo e, o que é mais importante, dará a chance de enfrentar o último chefe.



Road Rash (Mega Drive) — Códigos de nível

Aqui estão códigos para o Road Rash da Mega Drive. Eles darão a você a mais potente motocicleta e maiores quantias de dinheiro para cada nível. O código para o nível 5 dará você a melhor moto que o dinheiro pode comprar (igual às outras), algo acima de US$ 60.000. Seguem os códigos:

Nível 1
00000 07 dj1 12g9a 1786e
Nível 2
00000 07o71 13ijj 2n7sr
Nível 3
00000 07qf0 03js3 37gl5
Nível 4
00000 083o0 12nik 473fc
Nível 5
00000 083sl 12k38 5782a

OBS: 0 = zero e o = letra O

MEGA DRIVE

ESTRATÉGIAS

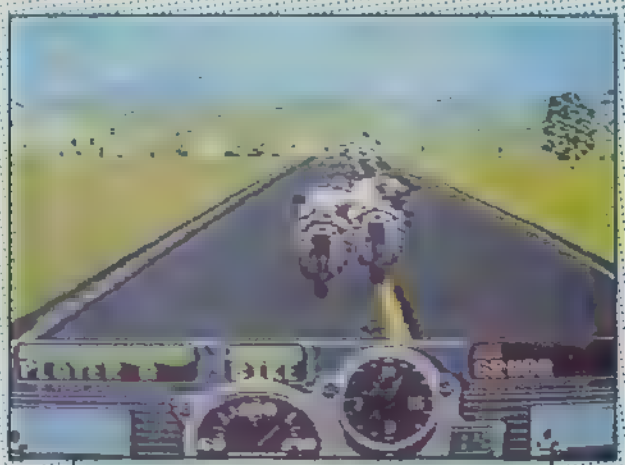
ROAD RASH

Nesta corrida, vale tudo

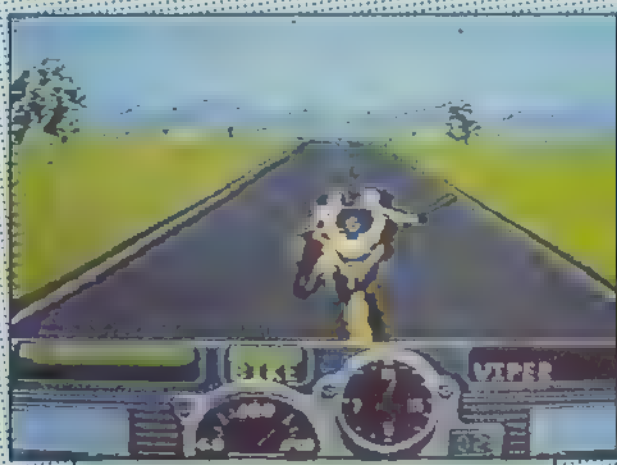
A Sega decidiu bolar um game de esporte com espírito semelhante ao do filme Mad Max 2". Nasceu assim Road Rash, um jogo que exige não só um bom braço na direção, como também um bom braço na briga.

Seu objetivo no jogo é passar pelos cinco circuitos existentes em tempo mínimo e deixando inoperantes a maioria de seus oponentes. Para isso vale dar fechada, soco e até bater com um bastão. É claro que, vira e mexe, você acaba também levando a sua. Levante-se calmamente, corra para sua máquina e acelere.

Ao findar cada fase, você somará pontos e créditos em dinheiro, o que lhe permitirá fazer compras e melhorar de moto. As motos mais possantes são bem caras e difíceis de manejar. Quanto menos pilotos cruzarem a linha final, mais dinheiro sobra para você.

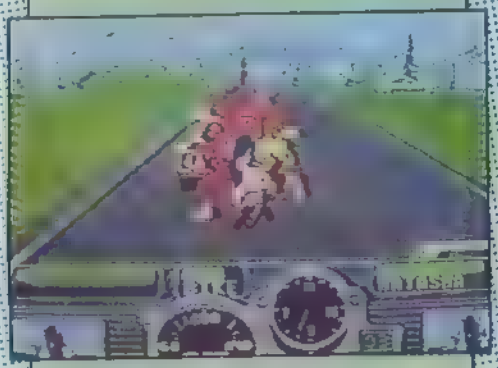


1. Grass Valley, um dos possíveis circuitos escolhidos, é o seu início. Não tenha pudores: mande o braço no primeiro infeliz que emparelhar com você!

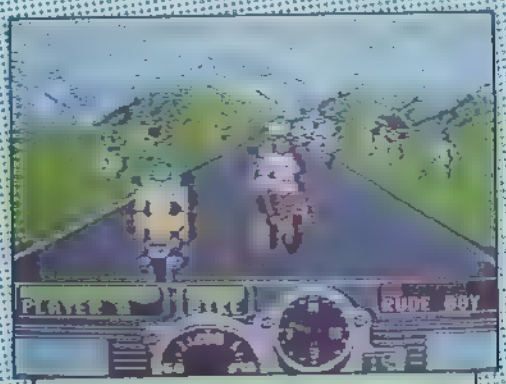


2. À sua frente segue Viper, um dos corredores. Com a ajuda do porrete, você não só toma seu lugar como se livra da concorrência. Repare no seu painel para saber qual sua posição (à esquerda) e qual o piloto que está a sua frente (à direita).

3. Após cruzar a linha de chegada, você poderá melhorar de máquina, graças ao prêmio recebido pela vitória. Basta checar seu crédito para ver o que pode ser feito.



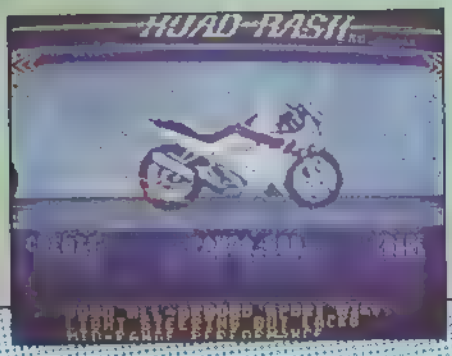
4. Em Road Rash, andar na contramão também é perigoso. Além de tomar tombos espetaculares, você perde muito tempo para reiniciar a prova. Ah, cuidado com os animais na pista!



7. O circuito em disputa agora é o de Sierra Nevada. Você poderá acessar qualquer outro circuito se utilizando de algumas dicas publicadas nesta edição. Isso permitirá que você inicie as fases com motos mais potentes.

8. Fique sempre ligado nos instrumentos e nos espelhos. Muitas vezes seus oponentes serão mais espertos e tentarão derrubá-lo. Vale tudo!

5 e 6. Vença cada circuito e melhore cada vez mais de máquina. Cada uma das motos à venda tem características próprias, como potência, desempenho e acessórios. Se esforce mesmo!

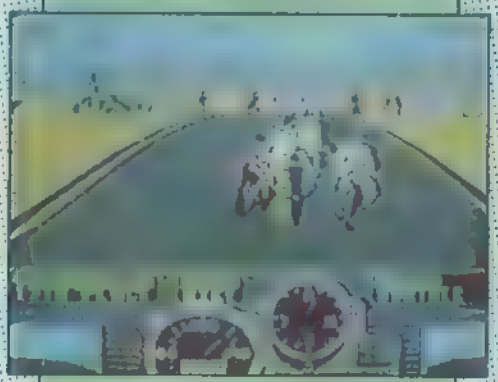


MEGA DRIVE

ESTRATÉGIAS

9. Algumas pistas trazem surpresas desagradáveis como manchas de óleo. Desvie sem se esquecer dos outros veículos, senão...

10. Pacific Coast é um belo circuito para se dar porrada. Não dê sopa a ninguém, esses caras não valem nada!

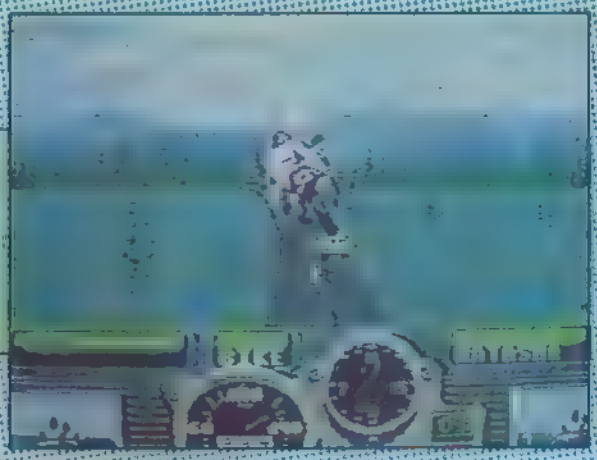


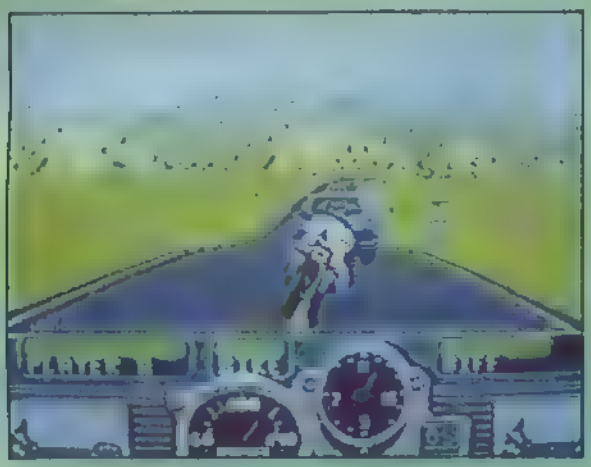
11. Mais uma fase, agora a de Palm Desert. Muita areia na pista, calor e problemas em manter a máquina de pé. Dirija com atenção!

12. Agora você tem grana o bastante para entrar na loja e pedir a moto que quiser. Não vá bancar o pão-duro.

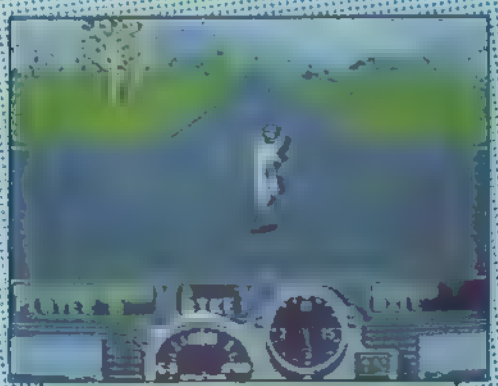
13. Graças às senhas, você acessou o circuito de Redwood Forest. Mais grana e mais pontos à vista.

14. Lembre-se sempre de que as motos mais possantes exigem maior habilidade. Tente pegar as manhas antes de sair tomando tombo.

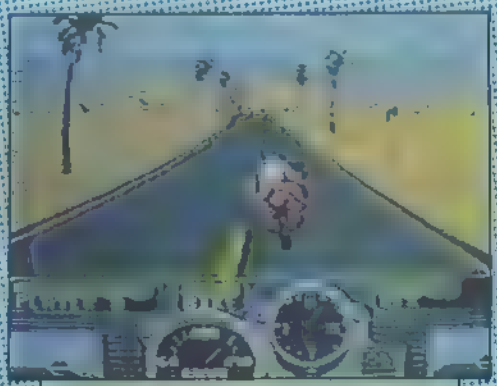




15 e 16. A polícia, como era de se esperar, não é lá muito favorável ao Road Rash. Alguns dos patrulheiros poderão derrubá-lo da moto e nem sequer parar para socorrê-lo. Solução? Drible os carros da polícia e não ligue para os limites de velocidade, pois os tombos ficarão cada vez mais feios!



17. Às vezes você será jogado tão longe de sua moto que terá que sair correndo em busca dela para reiniciar a disputa.



18. Já na última fase, novamente graças às senhas, você pilotará a máquina mais incrementada, a El Diablo 1000, a famosa papa-estrada. Cuidado para perder o controle com tanta velocidade.

NINTENDO

ESTRATÉGIAS

CAPITÃO AMÉRICA E OS VINGADORES

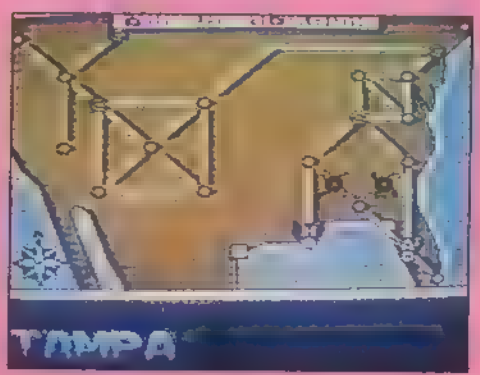
Superpoder contra os vilões

Um dos mais famosos grupos de super-heróis desce agora até os confins do universo dos games para enfrentar seus inimigos. O principal objetivo desta missão é resgatar dois de seus membros, o Homem-de-Ferro e o Visão, das garras do terrível Mandarim. O Capitão América, o líder dos Vingadores, conta com a ajuda do Gavião Arqueiro para encarar os obstáculos que recheiam o caminho até a cidade de Charleston, esconderijo do vilão.

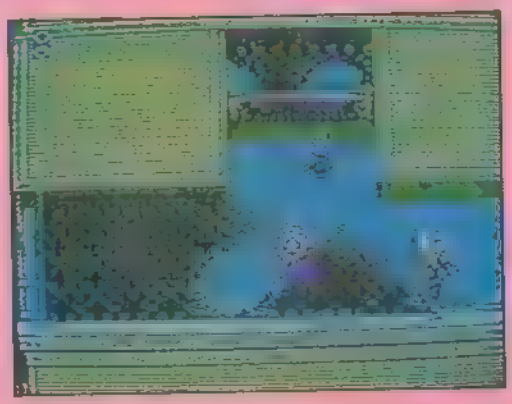
O Capitão conta com seus poderes de supersoldado (agilidade, velocidade e força fora-do-comum) e com seu inseparável escudo de adamantium para trilhar o seu caminho. A certa altura do jogo você poderá contar com a ajuda do Gavião e optar entre os dois para enfrentar as fases. Ambos seguem as mesmas instruções, fornecidas pela Vespa (Wasp) e acompanhadas por um mapa da América. Caso um deles falhe na missão, deverá começar o roteiro novamente.

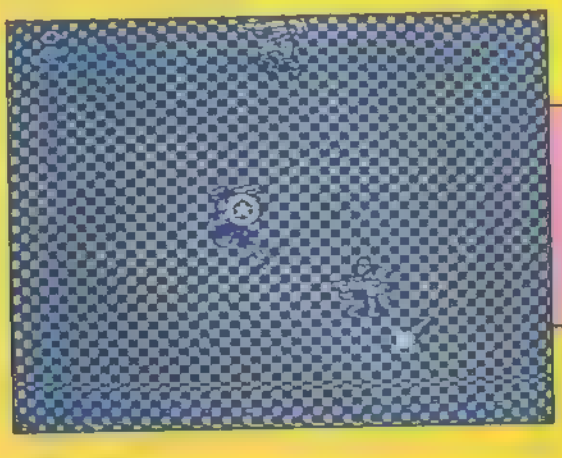
Os inimigos ao final de cada fase são velhos vilões do universo Marvel e basta combinar os poderes dos heróis para derrotá-los e somar o maior número possível de pedras de poder.

1 e 2. Tanto o Capitão quanto o Gavião iniciam suas missões em Tampa, passando por uma floresta repleta de soldados inimigos. Evite seus tiros e lance suas armas. Busque a saída de fase, normalmente cercada por um escudo de força. Ainda está fácil.



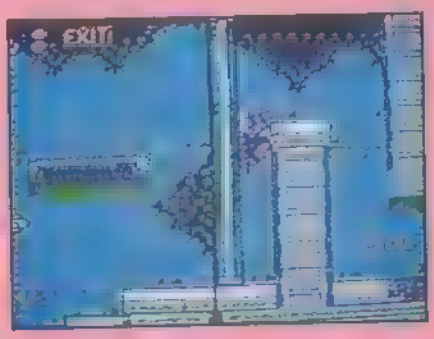
3 e 4. Já em Columbia, os dois seguem seus rumos, sempre mantendo contanto com a Vespa e observando o mapa para detectar os alertas vermelhos, verdadeiras dores-de-cabeça. Há maneiras de contornar os alertas, mas afastam nossos heróis cada vez mais e mais do destino. Não se esqueça, a saída sempre está indicada pela placa EXIT.

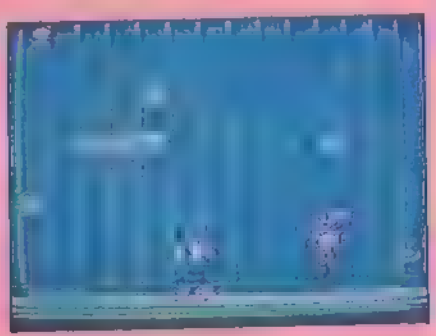


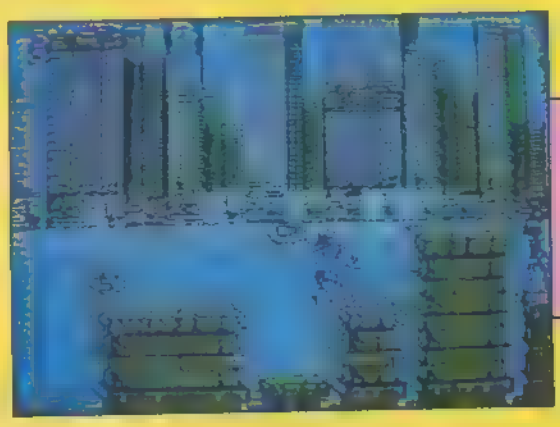


5. O Capitão passará por uma interfase, num cenário de fundo xadrez. Mantenha-o no centro da tela e lance seu escudo antes dos disparos dos soldados.

6 e 7. Surge o alerta vermelho a caminho de Charleston. Na cidade do alerta, você enfrentará o Ardiloso, um vilão bem chato de se derrotar. Acerte-o seguidas vezes e mantenha-se abaixado e ao centro para escapar de sua arma. Desvie também de seus tiros aéreos. Você também poderá alternar os Vingadores durante a luta desde que ambos estejam na cidade.







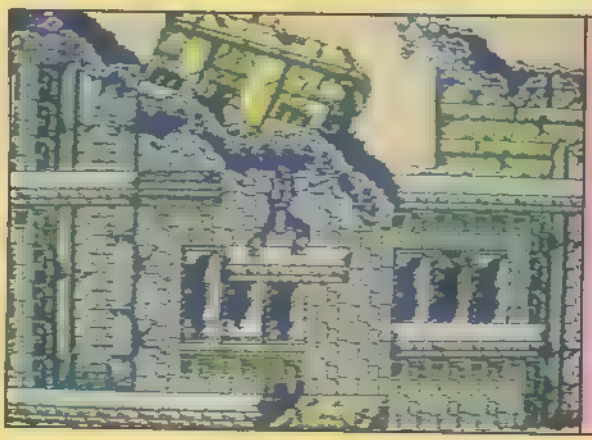
8. Mais trabalho para o Capitão, um inimigo voador que emite raios e fogo. Parece difícil, mas o escudo garante o herói.

NINTENDO

ESTRATÉGIAS

9. Na Filadélfia, o Capitão subirá aos céus para buscar pedras de poder. Depois de colhê-las, procure a saída de fase, à direita da tela.

10 e 11. Próximo alerta vermelho, Nova Iorque. Muitos inimigos primários atrapalharão seu avanço, mas um mais escolado merece atenção. Pule de seus ataques e lance o escudo. Alterne o herói caso encontre dificuldades.



12. Surge no caminho o poderoso robô Ultron, produto da mais alta tecnologia e completamente construído em adamantium. Procure usar o Capitão nos primeiros instantes de luta. Fique à esquerda e acerte-o assim que estiver próximo do chão. O Gavião poderá arrematar o serviço com algumas flechadas. Na próxima edição, mais Vingadores!

Um outro universo de aventuras

Nem só de planilhas, relatórios e gráficos vive um PC. Não por acaso, desde 1990, quando a Brasoft Games entrou no mercado brasileiro, os donos de PC começaram a desfrutar de jogos bem interessantes, ora disputando uma grande prova de Fórmula-1 ou ajudando Indiana Jones a encontrar o Cálice Sagrado. A empresa tem contrato com as principais *softerhouses*, como a Electronic Arts, Sierra On-line, Lucasfilm Games, Accolade e Microprose. Veja a seguir os jogos mais vendidos até agora e os próximos lançamentos para PC. Nas próximas edições de GAMES'FERAS, mostraremos também estratégias muito especiais para computadores. Aguarde.

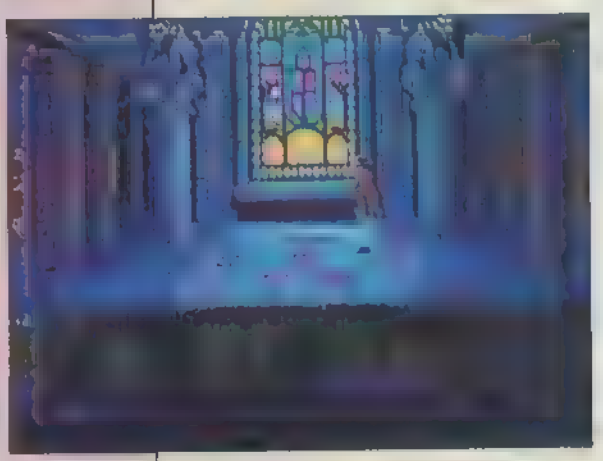
Grand Prix Circuit

Enquanto você aguarda uma recuperação de Ayrton Senna no campeonato mundial de 92, entre no *cockpit* de uma possante máquina de Fórmula-1 para disputar, nas melhores pistas de corrida do mundo, um lugar no pódio. Com direito a escolher os mais possantes carros, como McLaren, Williams ou Ferrari.

Indianápolis 500

Se você quiser correr nas pistas mais rápidas do circuito Indy juntamente com Emerson Fittipaldi, escolha o melhor carro neste genial simulador.

Grand Prix Circuit: as emoções da Fórmula-1. Escolha sua McLaren, Williams ou Ferrari e acelere.



Corra perigo junto com Indiana Jones em busca do Santo Graal, desta vez em seu próprio computador. Aproveite.

Sim City: o desafio de governar uma megalópole e conquistar muito prestígio político. Votamos em você.

Antes de iniciar a corrida, porém, não se esqueça de checar freios, aerofólio, marchas etc. Dê a última regulada no motor, espere o sinal verde e solte o gás!

Sincity

Imagine se você um dia fosse convidado para participar de uma eleição para prefeito de uma cidade como Rio de Janeiro ou São Paulo... e vencesse. Como é que faria para governar a cidade? A resposta a pelo menos parte desta pergunta está neste *game*, onde você deve construir uma cidade com infra-estrutura suficiente para que todos possam viver relativamente bem. É arregaçar as mangas.

Indiana Jones e a Última Cruzada

Um jogo baseado na última aventura cinematográfica de Indy Jones. Cada fase dele se parece com uma parte do filme... só que nesse caso quem corre perigo é você.

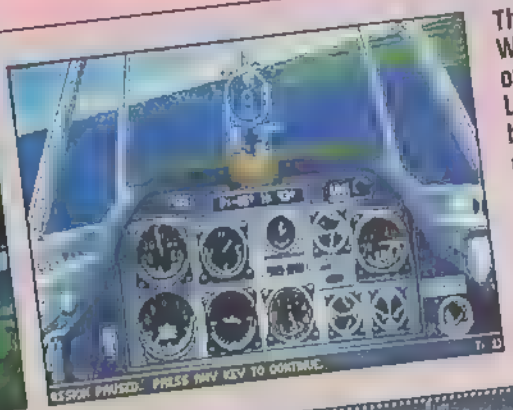
The Secret of Monkey Island

Assim como **A Última Cruzada**, este **game** foi desenvolvido pela Lucasfilm, trazendo uma grande aventura que mistura piratas, tempestades em alto-mar e tesouros escondidos. Você deve ajudar o garoto Guybrush a se transformar num pirata, vencendo três desafios que o levarão à ilha do Macaco.

Em Monkey Island, você deve encarar terríveis tempestades, além de três grandes desafios, para virar pirata.

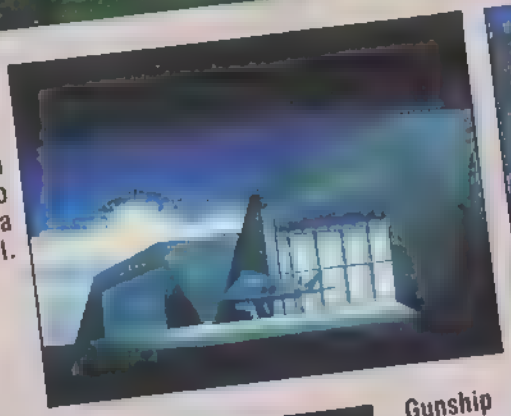
Pise fundo também em Indianápolis 500. Só não se esqueça de checar o estado de seu veículo antes de começar.

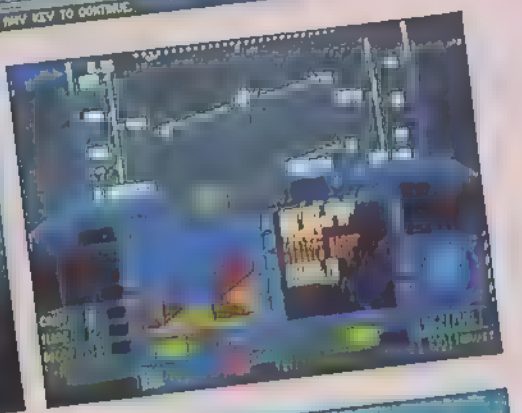
NOVIDADES DA BRASOFT GAMES

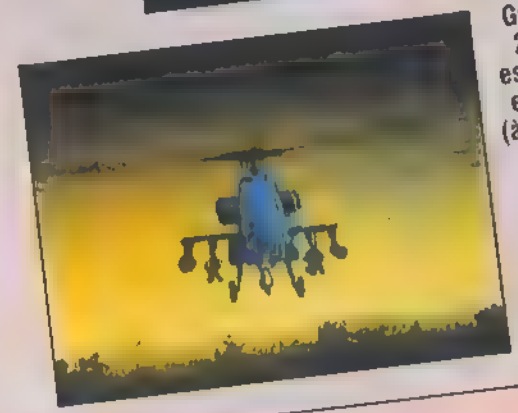


The Secret Weapons of Luftwaffe: batalhas entre os aliados e o III Reich.

O simulador do F-117-A: a resolução gráfica incrível.







Gunship 200 (à esquerda) e o F-19 (à direita).

Já estão circulando cinco simuladores do vôo supertransados criados pela Microprose e Lucasfilm Games. Da empresa do homem que criou a saga *Guerra nas Estrelas*, George Lucas, vem o fantástico *The Secret Weapons of Luftwaffe (As Armas Secretas da Luftwaffe)*. Para quem não sabe, a Luftwaffe (força aérea alemã) foi a mais poderosa força aérea da II Guerra Mundial, e o jogo reproduz com fidelidade as batalhas entre os aliados e as esquadrilhas alemãs.

Já a Microprose vem com quatro *games* de virar a cabeça, todos com aeronaves para força aérea nenhuma botar defeito. Os simuladores são do poderoso F-15 Strike Eagle; dos infalíveis F117-A NightWawk Stealth Fighter 2.0; dos invencíveis jatos F-19 Stealth Fighter; e finalmente do gigantesco helicóptero de combate Gunship 2000.

São *games* do outro mundo, com uma resolução gráfica fora do comum, reproduzindo cada detalhe da cabine do piloto, as armas disponíveis para o ataque, e a visão de cada inimigo abatido no ar, terra ou mar. É segurar firme no manche e mandar bala.

DICAS IMBATÍVEIS

G-Loc (Game Gear) — Seleção de fases

Ligue o Game Gear com o botão D para a diagonal superior esquerda, com os botões 1 e 2 apertados, mais o START. Dá trabalho, mas você verá que vale o esforço.

Shadow Dancer, The Secret of Shinobi (Mega Drive) — Jogue em qualquer nível

Para praticar antes de enfrentar o chefe da quadrilha Lizard, na tela de apresentação segure o direcional para baixo, junto com os botões A, B, C e Start.

Strider (Nintendo) — Passwords

Aqui vão sete passwords de coração para você arrebentar em Strider. Para começar com Kazakh, Egypt, Australia, Slide, Botas Aquáticas, Arquivos 1 e 2, e Chave 1 use a senha:

bcjb jbnb nbib

Para começar com Fogo e Chave 2, use:

ceoc kcoc ocmc

Para começar com Japan, China, Arco de Plasma, Botas Magnéticas, Medicamentos (10), Faísca, Pulo e Arquivos 3 e 4, use:

hldj digh ghgh

Para começar com Chave 4, use:

hlej digh ghhh

Para começar com África, Botas de Ataque, Warp, Ground, Medicamentos (25), Arquivo 5 e 6 e Chave 3, use a senha:

ofna mpnk ngmo

Para começar com Los Angeles, Bola Faísca e Chave 5 use:

bjap pean anob

Para começar com Quartel-General Dragão Vermelho, Bola Faísca, Medicamentos (30), menos Botas de Ataque, use a senha:

dmcc pgpc cpmd

Batman: Return of the Joker (Nintendo) — Senhas para os estágios

Se você curtiu o primeiro cartucho do Cavaleiro das Trevas, vai adorar essa nova aventura contra o Coringa. Veja as senhas para cada nível de ação:

nível 1-2 MDRR
nível 2-1 NMLL
nível 2-2 NWKL
nível 3-1 LGZQ
nível 3-2 GPTW
nível 4-1 GNXF
nível 4-2 KHCN
nível 5-1 QGVN
nível 5-2 WBZT
nível 6-1 FFHG
nível 6-2 CKQG
nível 7-1 GPZT

Megaman (Game Boy) — Como chegar até o Dr. Wily

O maior macete para entrar no laboratório do Dr. Wily! Basta selecionar a tela de senha e mandar ver no código a2, a3, b4, c2, c3.

Alien Storn (Mega Drive) — Continues infinitos

Na tela de apresentação, selecione Scooter. Quando sua vida estiver no fim, deixe-se destruir. Quando reaparecer, você terá continues infinitos.

DICAS INFALÍVEIS

Super R-Type (Super Nes) — Seleção de Estágio

Na tela de apresentação, mantenha apertado o botão R e aperte o direcional para cima 9 vezes. Você ouvirá um som diferente; então aperte o botão Start para pausar. Mantenha apertado o R e o A, para depois apertar o Select. Depois disso, é só movimentar o direcional para cima ou para baixo para escolher o nível.

Vigilante (Master System) Selecione o nível

Para escolher o nível em que quer jogar, aperte o direcional para cima à direita e os botões 1 e 2.

Silver Sufer (Nintendo — Invencibilidade e Continues Infinitos

Na tela de apresentação, aperte simultaneamente o direcional para cima nos dois controles, para acessar a tela de Password. Depois é só escolher o que você quer, digitando as senhas:

SJM333 - Continues Infinitos
KJTTJK - Invencibilidade

Cyberball (Mega Drive) — Los Angeles Assassins × Tampa Bay

Password — 147.000,00 — 65bb b8nb bfgu

Rockin'Kats — Mais 6 vidas

Para conseguir mais 6 vidas em qualquer fase do jogo, segure simultaneamente o direcional para baixo junto com os botões A e B. Em seguida, aperte duas vezes o Start.

Zillion 2 (Master System) Continue

Quando você estiver para morrer, aperte os botões 1 e 2 e o direcional para cima. Aí você poderá continuar o jogo a partir do momento em que parou.

Supervoleibol (Mega Drive) — Ataque de Segunda

Essa jogada só funciona quando o levantador de seu time pular para dar o toque. Quando ele fizer isso, aperte o direcional para a direita e em seguida o botão A. Ele vai cortar a bola tão rápido que não vai dar chance pro adversário.

Darius Twin (Super Nes) — Mais vidas

Comece o jogo com 50 vidas. Pegue o controle 2 e aperte os botões L e R, enquanto no controle 1 você aperta em seguida os botões Select e Start simultaneamente.

Mega Man 4 (Nintendo) — Senhas para conseguir os armamentos dos inimigos

TOAD-A3, A5, A6, B1, D1, E3
BRIGHT-A1, A3, A5, B2, D1, E3
PHARAOH-A1, A5, B4, C1, D1, D3
RING-A1, B4, B6, C4, D1, D3
DUST-A1, B4, B5, C6, D1, D3
SKULL-A1, B4, B5, D2, D3, F2
DIVE-A1, B4, B5, E2, E6, F3
DRILL-A1, A4, B5, E2, F1, F3

NINTENDO

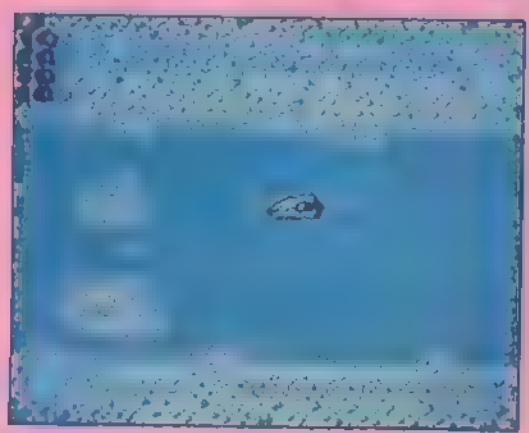
ESTRATÉGIAS

TURBO MACHINES

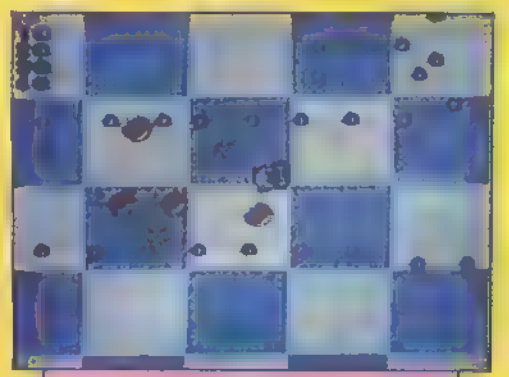
Uma disputa maluca

Você já imaginou participar de corridas de automóveis em cima da mesa da sala ou de uma disputada briga pelo primeiro lugar do campeonato de off-shore dentro da banheira de casa? Não? Pois prepare-se para entrar num micro-universo de alta velocidade, o de Turbo Machines, que a Vic Video Games está lançando no Brasil com exclusividade.

Nossos pilotos participaram dessa micro-aventura que nós estamos trazendo para você.

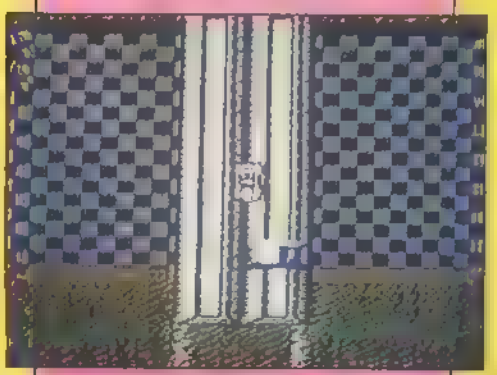


1 e 2. Você seleciona entre os competidores quem você gostaria de ser e quem serão seus adversários. Feito isso, haverá uma rodada de classificação dentro da banheira, com quatro lanchas *off-shore*. Em todas as fases, você conseguirá ir para um desafio maior se ficar em primeiro lugar. E, para isso, vale até empurrar os adversários pra fora da pista.

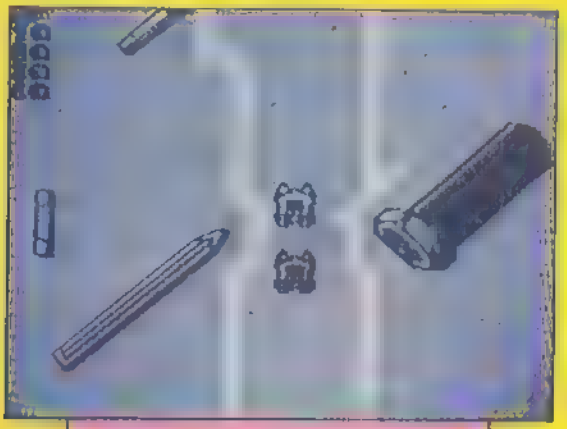


3. A primeira competição será na mesa do café da manhã. O *guard rail* é formado por cereais que muita gente come pela manhã. Esta primeira prova é bem fácil, mas cuidado com o mel sobre a mesa. Ele pode reduzir sua velocidade para a classificação.

4. Sobre a mesa do escritório, o importante é ficar atento aos obstáculos. A pista pode estreitar entre um apontador e uma borracha, dificultando a passagem. Não hesite em empurrar um competidor para fora da pista.

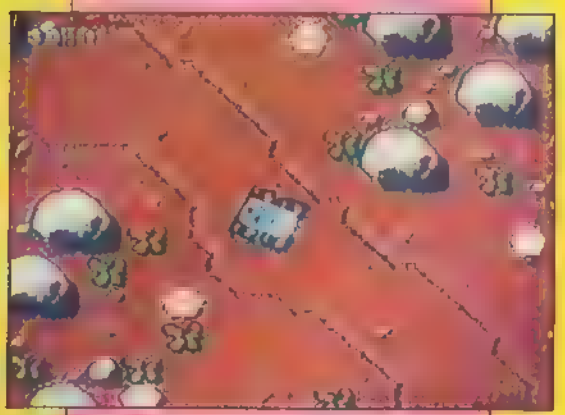


5. Muito cuidado agora. No final do segundo retão, descendo a pista no lado esquerdo, existe uma ponte formada por duas réguas. Mantenha sempre a esquerda para evitar colisões. Lembrete: as curvas são sempre perigosas no final de cada retão.



6. Você agora está na garagem da sua casa disputando um torneio entre porcas, parafusos e outras ferramentas, dirigindo um possante trator. Evite colisões com oponentes; ambos os carros poderão explodir.

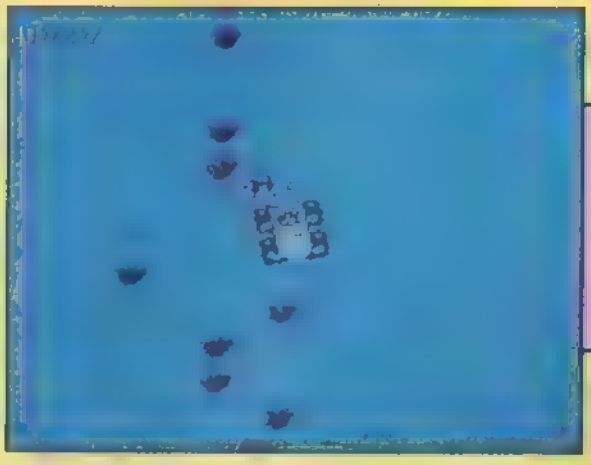
7. As manchas de óleo são uma constante aqui. Tome cuidado.



8. Agora a competição é com aqueles carros com pneus gigantes, numa pista no jardim, com pedras de todos os tipos.

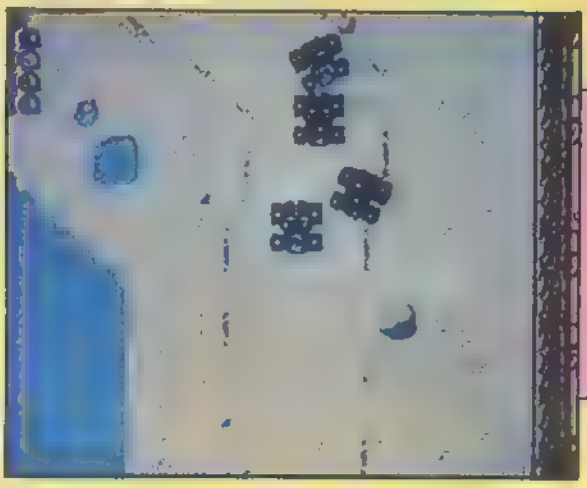
NINTENDO

ESTRATÉGIAS

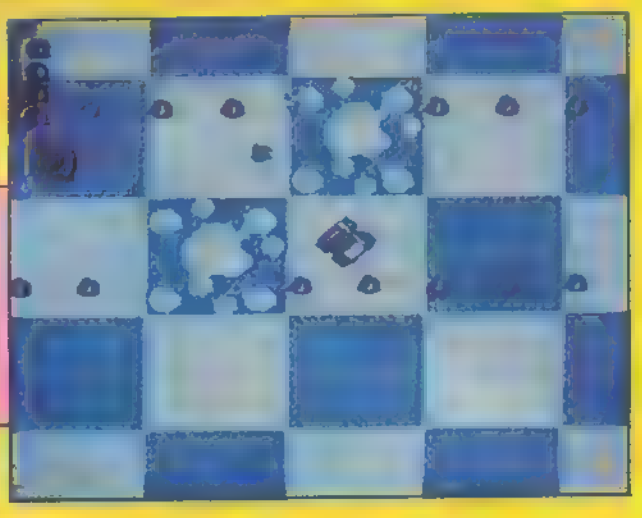


9. Uma dica importante: ao chegar na trilha sobre o córrego do jardim, ande cuidadosamente sobre as pedras. Caso contrário, você vai afundar.

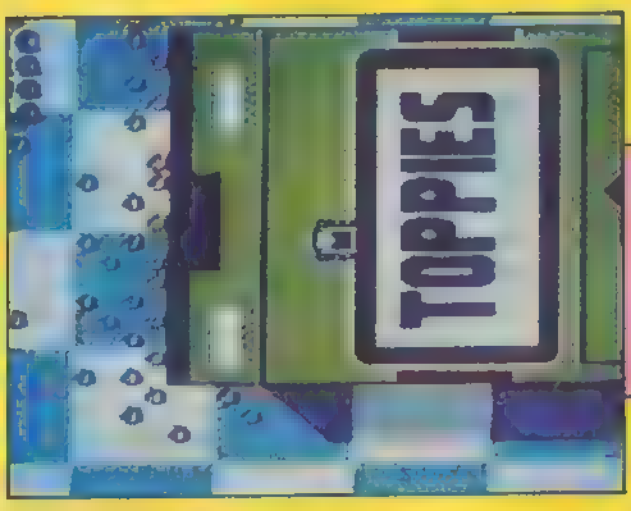
10. A competição ainda não saiu do quintal. Agora você pilota um superbug incrementado. Atenção ao passar sobre o córrego. Acelere para pular sobre ele, para não afundar na água.



11. Não tenha piedade dos adversários. A fim de conseguir tempo de classificação para os primeiros lugares, se não der jeito, saia da pista. Mas não fique muito longe da rota original. Isso também poderá atrasá-lo.

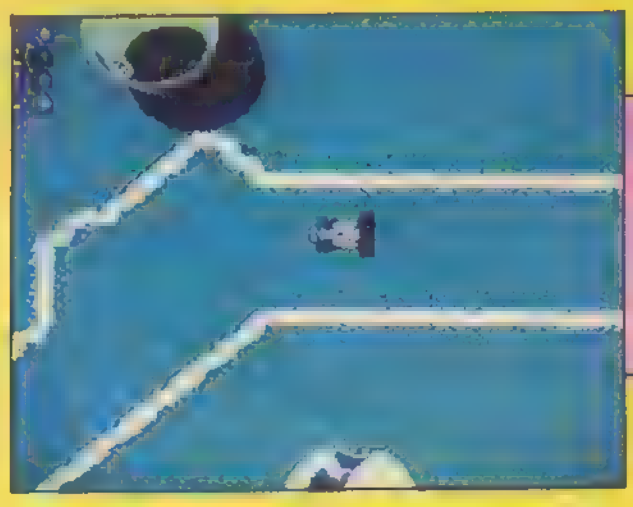


12. Voltamos para o café da manhã. Agora as dificuldades são maiores, com um circuito bem complicado que não evita curvas bem próximas da borda da mesa.



13. Atenção ao passar por cima da caixa de cereal. No final existe uma curva bem fechada. Diminua a velocidade para evitar aborrecimentos.

14. Você pode não gostar de sinuca, mas cuidado ao dirigir seu possante fórmula-1 sobre a mesa. As bolas são obstáculos bem complicados.

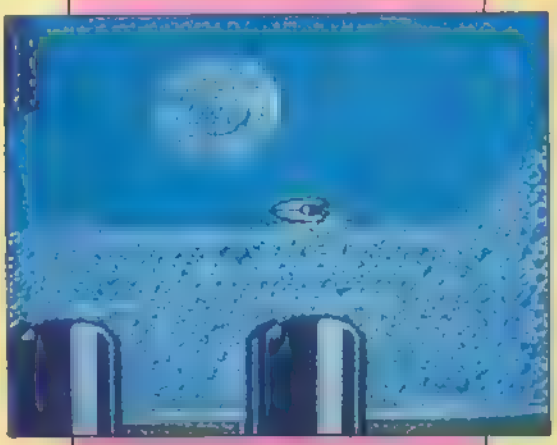


15. A pista de alta velocidade fica na borda da mesa. Lembre-se de que a mesa é retangular. Fique bem atento ao circuito; uma falha e você poderá entrar pela caçapa errada.

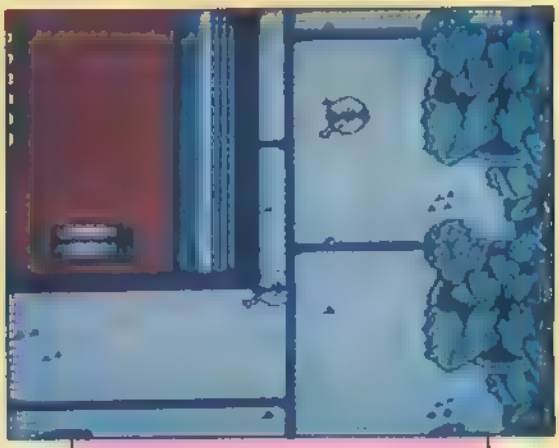
NINTENDO

ESTRATÉGIAS

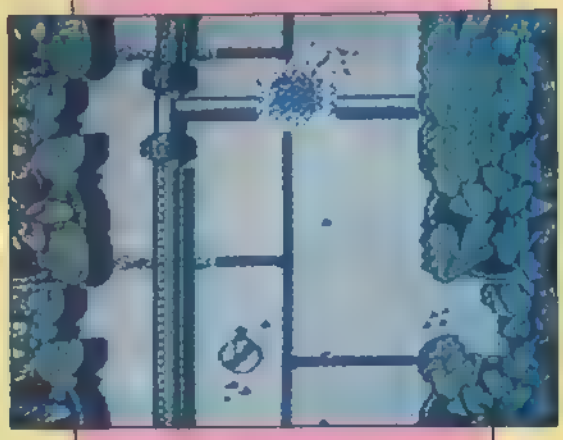
16. Se você conseguiu passar pelos circuitos sem desespero, uma corrida de *off-shore* dentro da banheira não é muito difícil. As bolhas dentro da pista ajudam você a saltar, bem como os sabonetes.



17. Na saída da segunda curva à direita descendo o circuito, preste atenção: alguém puxou a tampa da banheira e existe um redemoinho de água bem perigoso. Passe bem pela esquerda ou bem pela direita para não dançar.



18. Já estamos no final da competição. Agora, com helicópteros disputando uma vaga no pódium numa incrível aventura, no jardim da frente da casa. Como o jardim não tem sido aparado, as laterais da pista oferecem resistência.



19. Existe um vazamento de água nas mangueiras do jardim. Passe pela lateral esquerda, se você não quiser que seu helicóptero tome um banho exagerado.

CD-ROM

Visual e som inesquecíveis

Se o vinil já amaldiçoou o dia em que inventaram o *compact disc*, imagina agora, sabendo que o CD se prepara para se tornar a grande vedete do mercado mundial de videogame. O CD-ROM (tecnicamente, *compact disc read only memory*) está consumado e é uma das últimas palavras em tecnologia na área dos *games*, pelo menos nos EUA e Japão, pois aqui sua entrada enfrenta a tradicional morosidade terceiro-mundista em receber eletrônicos de ponta.

Mas, enquanto não vem, cabe a todos nós prepararmos leitores e feras para recebê-lo da melhor maneira. E apesar de possuir um histórico que data de 1987 (quando foi lançado um primeiro console), é na década de 90 que o CD-ROM ganhou uma poderosa versão, o Mega CD-ROM, da Sega.

Não há nada de futurista no console para *compact disc*, afora o fato de ele ter sido desenvolvido para ser acoplado aos consoles de Mega Drive já existentes. Seu funcionamento é semelhante ao de um computador, ou seja, insere-se um disquete contendo uma programação (no caso, uma para *games*) e uma incrível capacidade de armazenar dados referentes a ela. O efeito direto no jogo consiste em uma melhor resolução de imagem — pelo menos em alguns cartuchos — e um áudio de excelente qualidade. Isso, aliado a sua memória, resultaria em jogos bem interessantes e com trilhas sonoras e visuais de arrepiar!

Questiona-se a sua durabilidade, supostamente superior à dos cartuchos normais, mas o que mais tem interessado aos feras é a qualidade de vídeo e áudio por ele oferecidos. Quem já jogou garante que nem todos os cartuchos ofereceram estas mesmas características, virtudes defendidas pelos seus criadores. Muitos afirmam que deixa a desejar se comparado à definição que oferece um cartucho de Neo-Geo.

Mesmo assim, outras empresas de *games*, como a Nintendo, se preparam para encarar a concorrência criando também seus modelos de CD-ROM. Discussões à parte, fica a vontade de descobrir por si qual é a dele.

REVIEW

SUPER-NES

SUPER WRESTLER MANIA

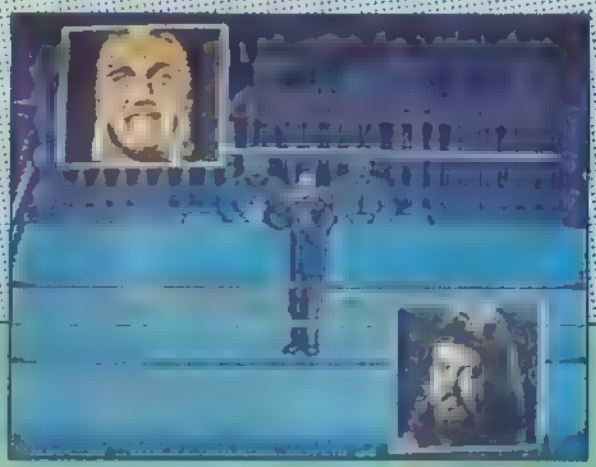
Os reis da luta-livre

Um dos sucessos de audiência da TV americana, a famosa luta-livre (exibida até bem pouco tempo atrás no Brasil), ganhou sua versão no mundo dos games. Super Wrestler Mania traz todos os heróis dos ringues em confrontos sensacionais. Hulk Hogan, "Macho Man" Savage, The Undertaker, Jake "the Snake" Roberts, Sid Justice, Animal, Hawk, Typhoon, Earthquake e Ted DiBiase são os astros das lutas que você programará.

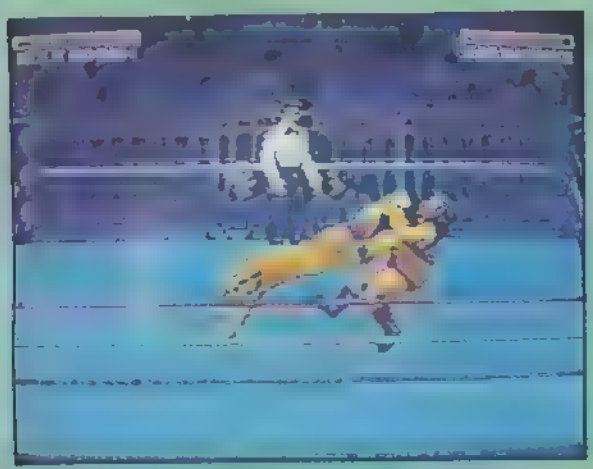
Um dos méritos da Nintendo foi criar um cartucho com uma resolução impecável, a começar da abertura, feita com fotos digitalizadas de todos os combatentes (veja abertura). Os golpes são bem variados e tão precisos quanto os reais. Você pode combinar seqüências ou mesmo especializar um lutador em algum golpe.

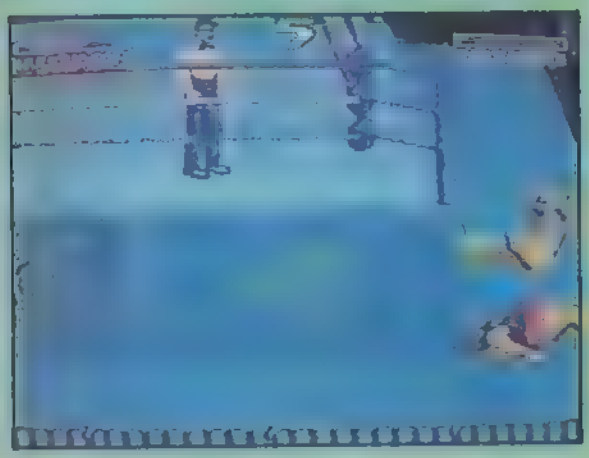
Muitas vezes as lutas seguem para fora do ringue e atingem níveis de extrema dificuldade. Mas os jogadores poderão formar duplas, o que torna o jogo ainda mais interessante. Nesse caso, eles se revezarão no ringue, sempre obedecendo aos níveis de energia de cada um.

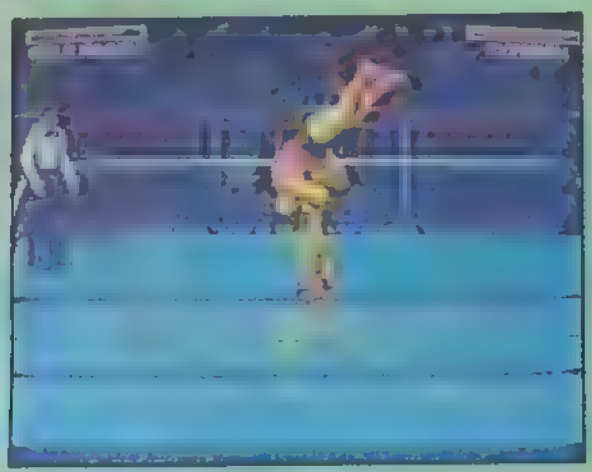
1. A abertura do Super Wrestler Mania, com foto digitalizada de Hulk Hogan, um dos *mocinhos* das lutas...



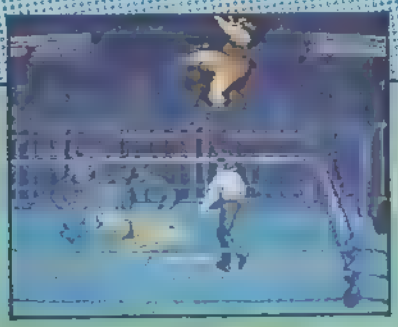
2 e 3. Você combina os lutadores à vontade. Todos têm características próprias (peso, altura etc., determinados). Por exemplo, Hulk Hogan enfrentando Earthquake. Hogan, na vida real, foi várias vezes campeão do esporte.





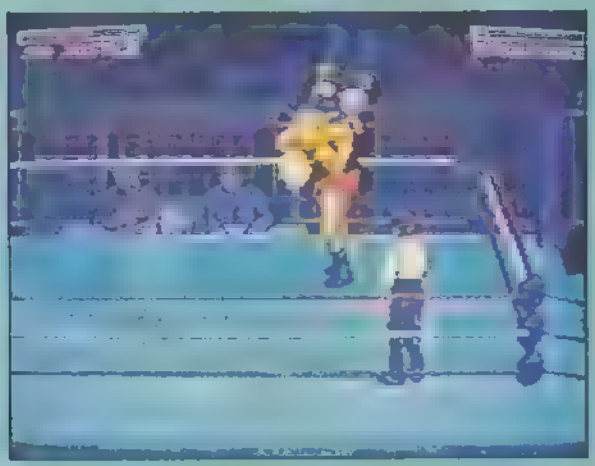


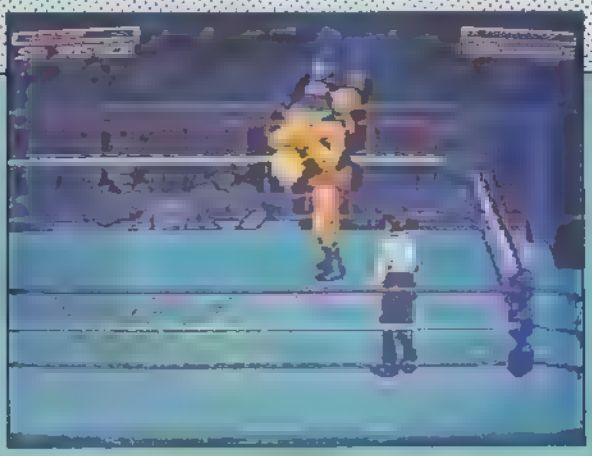
4, 5 e 6. Nova apresentação na luta entre Hogan e Typhoon. Hogan tenta derrubá-lo com um conhecido golpe no ar. O confronto segue para fora das cordas e o juiz intervém com a contagem. Procure voltar rápido ao tablado.

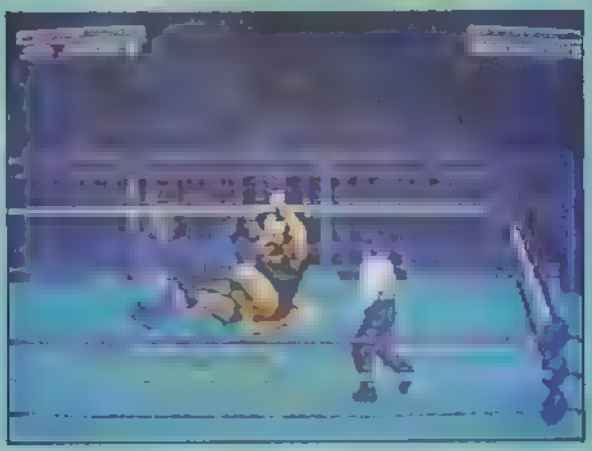


7 e 8. Hulk Hogan pode voltar a enfrentar seus adversários em caso de derrota, como ocorre com Earthquake. Tudo depende se você programou lutas simples ou campeonato. Mas não espere moleza. Earthquake sabe ser bem desagradável, principalmente quando usa as cordas para tomar impulso e pular sobre sua cabeça.

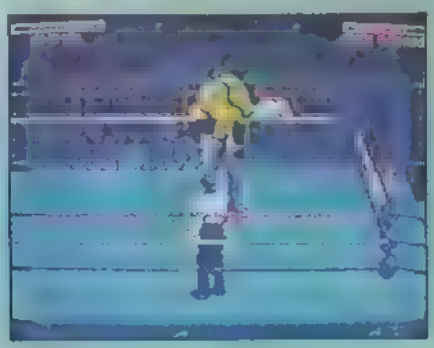
9 e 10. Outros adversários: Ted DiBiase e Hawk. Em meio a socos e pontapés, dê suas voadoras. Elas podem nocautear o lutador se ele estiver com energia baixa.







11, 12 e 13. Agora é a vez de Sid Justice encarar o Earthquake. Novamente Earthquake usa as cordas para atingir o oponente. Sua jogada no ar e seu pulo do corner são praticamente fatais.



14 e 15. Animal e Jake Roberts se enfrentam pela primeira vez. Animal usa muito um golpe de judô para imobilizar o adversário. Depois, pula por cima dele e o prende, à espera da contagem. Contorça o corpo para se livrar dessa, senão o juiz o declara vencedor.

16. Os jogos de duplas são emocionantes. Basta tocar a mão do companheiro para que ele o substitua — sempre quer mais energia que os adversários.

ESPECIAL

Super-heróis Marvel invadem os games

A editora de quadrinhos Marvel dos Estados Unidos é a empresa que mais contribui para que seus super-heróis entrem no mundo dos videogames. A maioria dos jogos, por enquanto, está com a Nintendo. Veja os heróis disponíveis hoje:

Um sujeito baixinho, peludo e doido por uma briga acaba de adentrar o seu lar. O seu nome é Logan, também conhecido no universo Marvel como Wolverine.

Wolverine é integrante dos fabulosos X-Men, o grupo de mutantes mais conhecido da atualidade, e agora chega até você em um cartucho com suas aventuras exclusivas. Os X-Men também são encontrados em cartucho

Wolverime: um integrante dos X-Men num cartucho com aventuras exclusivas.

trazendo Wolverine na formação. Mas o herói canadense está tão popular que optou-se por criar uma história só para ele, assim como ocorreu com os quadrinhos.

A antiga Arma-X enfrenta dois de seus piores inimigos, Dente-e-Sabre (Sabretooth) e Magneto. O objetivo final é o Mestre do Magnetismo, um poderoso mutante que atualmente lidera os Novos Mutantes, futuros X-Men. A Nintendo respeitou todas as características de Wolverine na transposição para o videogame.

O mais popular aracnídeo das histórias em quadrinhos balança suas teias em cartuchos Mega Drive e Master System. O Homem-Aranha desafia seus arquiinimigos em uma aventura totalmente ambientada em Nova Iorque. Nela, o Aranha cruza pela frente seres mortais como o Duende Verde (Hobglobin), o Dr. Octopus, o Lagarto, o Homem-Areia, o Electro e o Venon, um ser surgido a partir de um uniforme que ele trouxe do espaço. O seu objetivo é passar por toda essa gangue até alcançar o poderoso Rei do Crime (Kingpin), o chefão do crime organizado.

Para essa árdua tarefa o Homem-Aranha conta com seus tradicionais poderes de escalar paredes, sua superforça e sua santa teia. Para compensar o esforço, no final do jogo você pode ganhar todo o carinho de Mary Jane Watson, atual Sra. Peter Parker.

Parece que os super-heróis declararam guerra contra o Rei do Crime (Kingpin), pelo menos nos videogames. Desta vez foi o impiedoso Justiceiro (Punisher) que resolveu destravar suas armas e abrir fogo! Só para lembrar: Frank Castle era um homem normal até o dia em que sua família foi morta por criminosos durante uma transação do submundo. Castle sai de cena e em seu lugar surge o Justiceiro, uma máquina de matar em forma de homem, o terror dos bandidos.

Seu arsenal desta vez está voltado para as gangues que infestam Nova Iorque e para o homem que comanda todos os crimes que ocorrem na cidade, o Rei do Crime. Suas armas são modernas e não param de cuspir, para alegria de seus fãs. O jogo da Nintendo transmite realismo às batalhas e tem um visual ao estilo do submundo. Abra fogo!

Um dos símbolos da honra e do nacionalismo que impregnam a sociedade americana chega ao mundo dos *games*. O Capitão América e os Vingadores é um dos mais recentes títulos lançados pela Nintendo, para alegria dos seus fãs.

Depois de combater o nazismo, o Capitão América e outros superseres fundaram os Vingadores, um dos grupos mais poderosos nos EUA. Homem-de-Ferro, Visão ■ o Gavião Arqueiro são apenas três entre os componentes que participam desta aventura. Os dois primeiros foram capturados pelo inimigo número 1 do Capitão, o Caveira Vermelha (Red Skull), e, com a ajuda do Gavião, você tentará libertá-los.

Com as flechas do Gavião e o escudo indestrutível do Capitão, a Nintendo desafia você a cumprir mais esta dura missão. Avante, Vingadores!

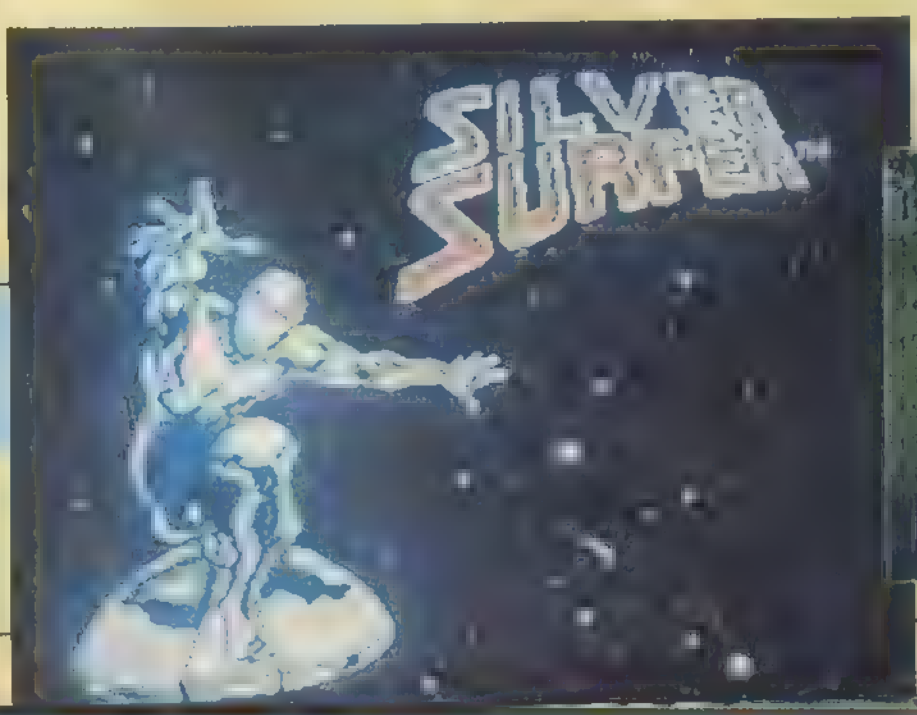
Do distante planeta Zen-la, surge um dos seres mais poderosos do mundo Marvel, o Surfista Prateado. Este, que já foi arauto do insaciável Galactus, foi confinado à Terra durante uma fase de sua vida. Neste jogo da Nintendo, o Surfista já está liberado de sua maldição e viaja pelo espaço em busca de seu destino ao lado de sua amada Shalabal.

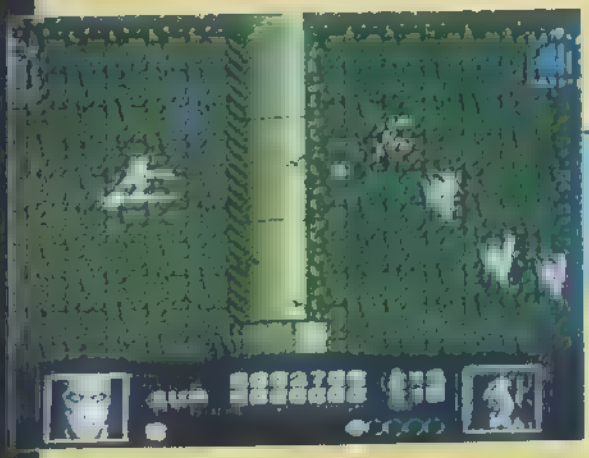
O poder cósmico que o alimenta e o torna praticamente indestrutível é alvo da cobiça de Mefisto, um deus do mal que você deverá derrotar para prosseguir em seu caminho.

Graças ao poder cósmico e à sua fiel prancha, o Surfista poderá livrar a Terra do terrível Mefisto.

O Justiceiro (ao alto): um homem normal até o dia em que sua família foi morta por criminosos. Um *game* de arrepiar. O Homem Aranha (centro), como era de se esperar, faz todo o possível para ganhar o carinho da bela Mary Jane Watsno, atual senhora Peter Parker (nem que para isso tenha que distribuir pontapés). E o Surfista Prateado tem seu poder cósmico cobiçado pelo vilão Mefisto, um bom desafio. Nada, no entanto, que ele não possa resolver com a ajuda de sua prancha. É só ligar os consoles ■ mudar de identidade...

SPIDER-MAN


SILVER



SUPER-NES

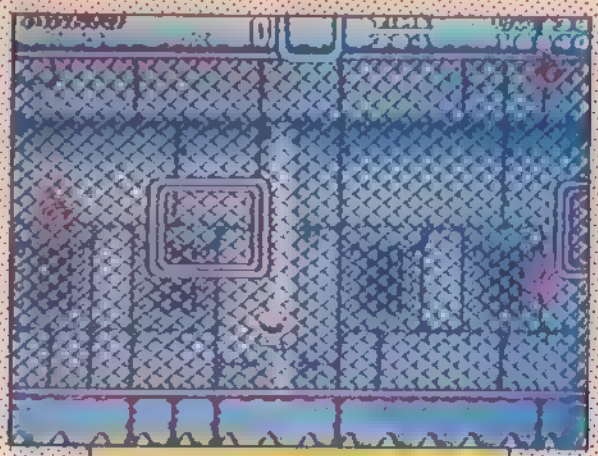
ESTRATÉGIAS

SUPERMÁRIO WORLD (MUNDO 8)

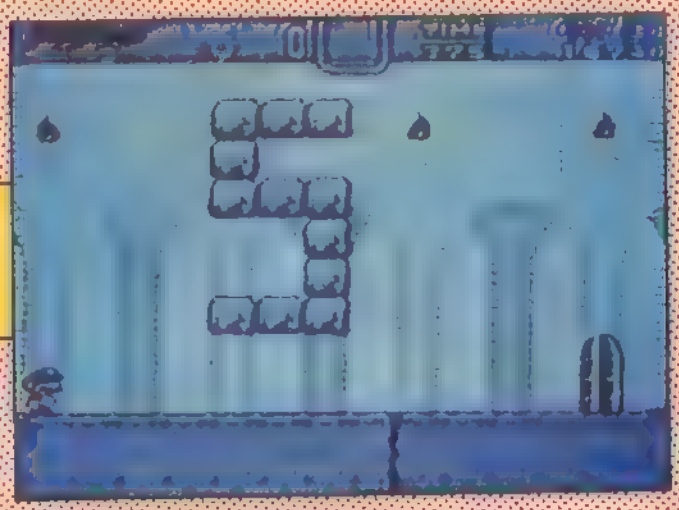
Castelo cheio de armadilhas

O personagem mais importante dos games não deixa ninguém ficar sossegado. No jogo para o console de 16 bits da Nintendo, SuperMário 4 passa por mais de 90 fases para derrotar os planos do Rei Koopa e salvar a Princesa Cogumelo. Como a fase do castelo é uma das mais complicadas, mostramos a estratégia para passar pelas armadilhas do castelo e lutar frente a frente com Koopa. Anote aí:

1. Ao chegar ao Castelo, entre na segunda porta indicada pelo número 2 escrito em pedras.

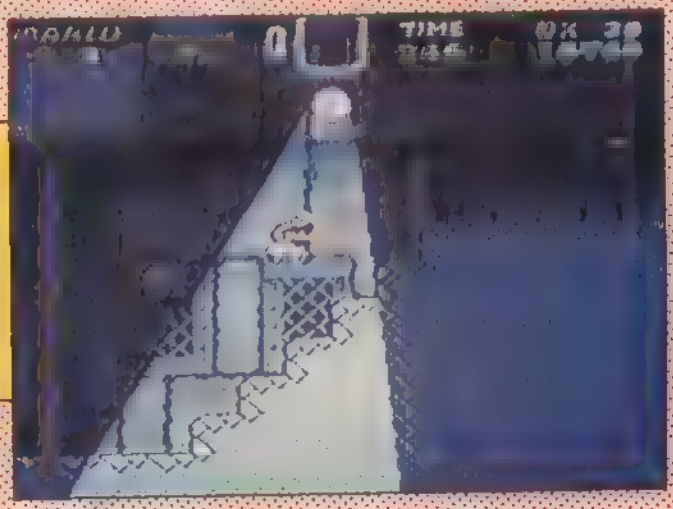


2. Você vai chegar a um salão com grades. Suba na grade e caminhe para a direita, evitando o contato com as tartarugas e o fogo.



3. Passando pela porta, você chega ao portão 5, também indicado nas pedras da parede.

4. Cuidado agora: além das estacas que descem, as pedras também podem cair sobre sua cabeça. A dica é sair correndo bem depressa para evitar o pior.



5. Agora, você chega a uma sala escura. Existe um quadradinho com uma interrogação logo na entrada. Esmurre-o e aparecerá um globo de luz que guiará seus passos até o portão final do salão onde está o Rei Koopa.

6. Você está frente a frente com o vilão. Não se desespere. Você vai ter que derrotá-lo três vezes para conseguir vencer o jogo.

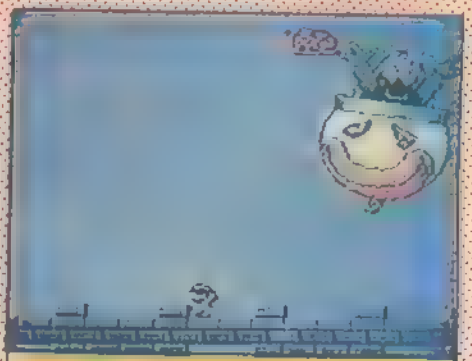
SUPER-NES

ESTRATÉGIAS

7. No primeiro combate, ele vai atirar sempre dois bichos por vez sobre você. Pise neles, e segure-os firme. Quando o Koopa estiver a uma distância ideal, pule e jogue o bicho nele. Faça isso duas vezes.

8. No segundo combate, Koopa estará mais esperto. Ele vai tentar destruir Mário jogando bolas de vidro gigantes. Pule sobre elas e atire os outros bichos da mesma forma anterior.

9. Antes de conseguir derrotá-lo neste combate, a Princesa Cogumelo vai ajudar você jogando um cogumelo para lhe dar força.



10. É agora ou nunca: veja que até a cara de palhaço da plataforma de Koopa mudou de cara, ficando com raiva. Ele vai saltar sobre Mário e também lançar mais bichos. Não se intimide. Jogue os bichos sobre ele. Importante: não deixe de se movimentar para um lado a para o outro, para evitar o ataque do vilão.

11. Finalmente, Koopa foi derrotado e a Princesa Cogumelo foi libertada. Em agradecimento, ela dá um beijo no Mário, que fica encabulado.

NOVIDADES

Games cheios de violência

Tem muito programador de *videogame* que às vezes exagera nas cores da violência dos jogos que cria. Eles acreditam que algumas vezes é necessário dar um pouco mais de realidade em cada seqüência. E, pelo que vem sendo lançado nos Estados Unidos e no Japão, essa poderá ser uma tendência do futuro. Veja os exemplos dos jogos *The Immortal* e *Fatman*, ambos para Mega Drive. Lançados recentemente nos Estados Unidos, esses jogos acabaram recebendo uma ligeira advertência indicando-os para maiores de 12 anos.

No *game Fatman*, também conhecido como Slaughter Sport, você vai participar de um torneio de luta num estranho planeta, onde a violência impera. O único jeito de sobreviver é enfrentando os mais estranhos lutadores da galáxia. Você vai ter 3 chances para isso. Caso você perca ao final de cada confronto, um monstro espacial virá por baixo devorar o perdedor.

É uma luta com muita pancadaria, onde o sangue rola à vontade quando você perde. Com um visual lembrando muito Mad Max na Cúpula do Trovão, o jogo é difícil, com 16 lutadores diferentes para enfrentar — e cada um mais forte que o outro.

No The Fatman (ou Slaughter Sport), há 16 lutadores diferentes para enfrentar — e não adianta chorar. Se você perder, ao final de cada embate, virá um monstro, especialmente escalado para devorá-lo sem a menor piedade. Prepare-se.

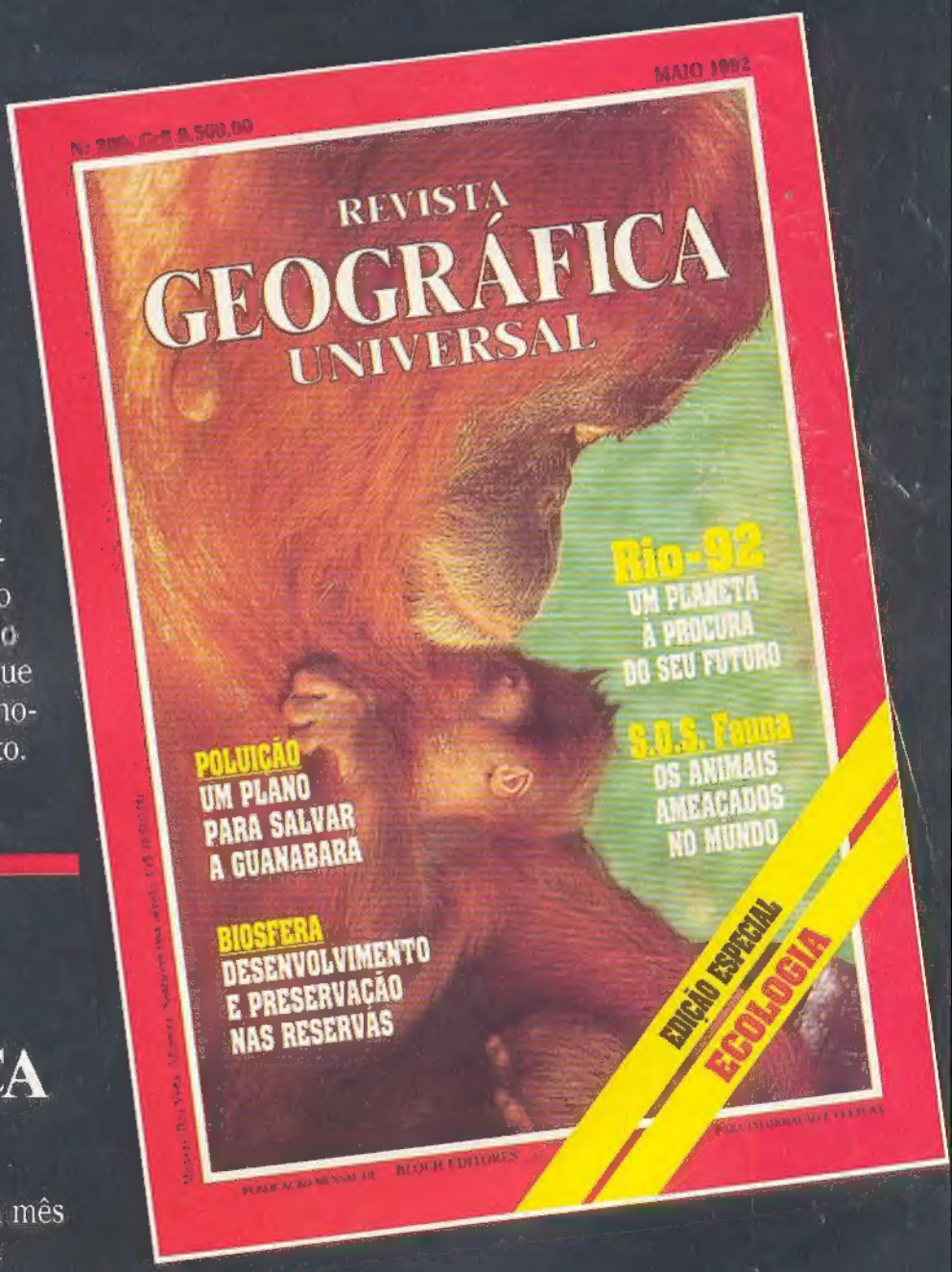
NOVIDADES

No *The Immortal*, a barra também é pesada. Você é um grande feiticeiro que tem que percorrer os corredores de um castelo para salvar um amigo. São dezenas de corredores, onde você deverá localizar objetos que ajudarão na busca, além de dinheiro. Em cada corredor, é preciso enfrentar os guardas-monstros que tomam conta do castelo. A luta vai ser corpo a corpo. Seja rápido e ágil, caso contrário, os guardas *arrancarão seu couro*. Quando você vence a luta, seu adversário poderá ser dividido ao meio, ter a cabeça arrancada, ser eletrocutado etc. Com todas as cores possíveis e imagináveis de um filme de terror. Além dos guardas, os corredores do castelo possuem perigosas armadilhas ocultas e estranhas criaturas capazes de dissolver seus ossos. Enquanto a gente aguarda a chegada desses *games*, é bom ir preparando os nervos.

Por mais que você tenha vocação para a feitiçaria, no The Imortal pode não escapar de ser degolado ou eletrocutado (ou de fazer isso com seus inimigos, o que é bem melhor). Todo o sacrifício para salvar um amigo. Coragem!

A aventura da natureza, da ciência e da tecnologia é mais emocionante que qualquer ficção científica

Todo mês, a REVISTA GEOGRÁFICA leva seus leitores a todos os continentes, para conhecer terras e povos, religiões e costumes, arte e folclore, política e economia. Aos ambientes naturais, para descobrir os segredos da fauna e da flora e a importância da ecologia. Ao espaço, para acompanhar os fantásticos avanços da astronáutica, desvendando os mistérios do universo. E, ainda, ao fundo dos oceanos, ao interior do corpo humano e aonde quer que possa chegar a curiosidade do homem em busca do conhecimento.

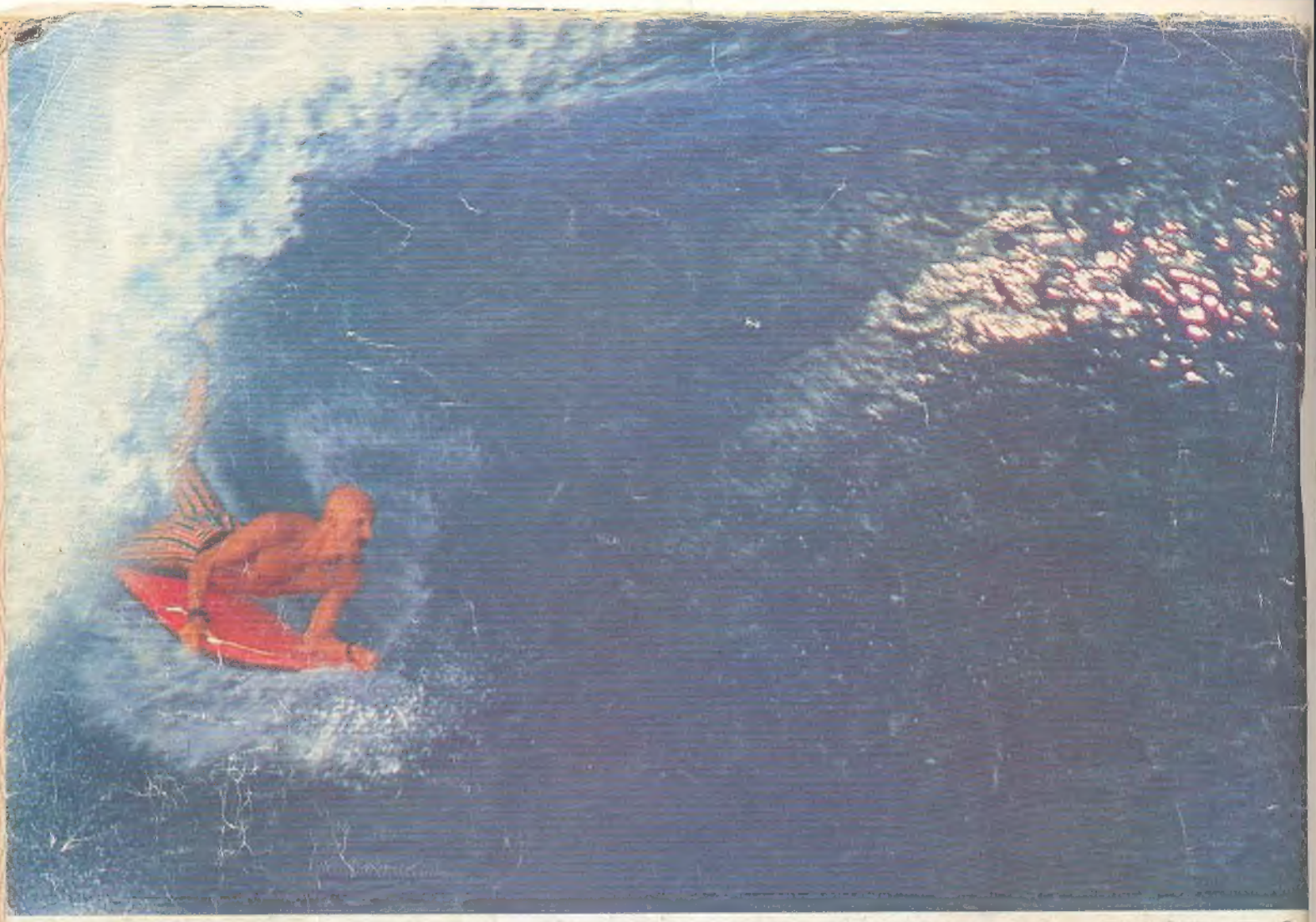


Entre para o universo da

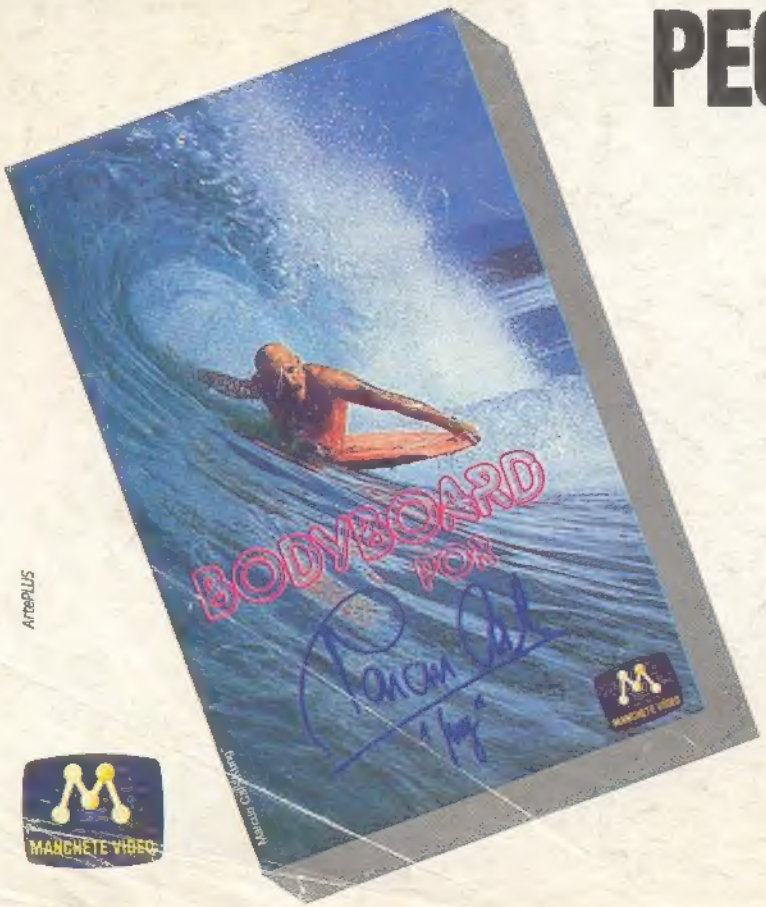
REVISTA
GEOGRÁFICA
UNIVERSAL

Um mundo redescoberto a cada mês com emoção e inteligência.

UMA PUBLICAÇÃO DE BLOCH EDITORES PARA INFORMAÇÃO E CULTURA



ANTES DE PEGAR AS MELHORES ONDAS, PEGUE A MELHOR FITA.



ArtePLUS

MANCHETE VÍDEO

O Body Board vem crescendo cada vez mais no Brasil e no mundo. E para aproveitar todas as emoções desse esporte, o praticante precisa conhecer alguns segredos. Por isso a Manchete Vídeo está oferecendo um preço especial para a fita BODY BOARD POR MARCUS CAL "KUNG" — Cr$ 60.000,00 Trata-se de um vídeo didático, apresentado pelo pioneiro do esporte no Brasil, Marcus Cal "Kung". Com essa fita, você vai aprender a reconhecer uma boa prancha, escolher as melhores ondas e executar as manobras mais radicais. Tudo muito bem explicado e com altíssimo padrão de qualidade em gravação. O primeiro passo para praticar o Body Board é entrar na onda da Manchete Vídeo.

MANCHETE VÍDEO
Rua do Russell, 804/11º andar — Tel.: (021) 285-0033 — ramais 441/415 — CEP: 22210 — RJ

Para você adquirir a fita BODY BOARD por Marcus Cal "Kung" basta escrever para o nosso endereço solicitando quantas fitas você deseja receber.

Formas de pagamento:
Cheque nominal à Bloch Produções Ltda. ou através do seu cartão de crédito. Favor colocar na carta sua assinatura e o nº do seu cartão. Os cartões autorizados para débito são:

- American Express
- Credicard
- Nacional
- Bradesco/Visa
- Diners Club

Este preço de Cr$ 60.000,00 é válido até o dia 02/06/92